NINTENDO GAMECUBE ◆GAME BOY ADVANCE

09/04 Ausgabe 88 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

GOLDEN EYE

GENIAL: Knallharter 007-Shooter für den GameCube!

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

TEST: Die neue Schleich-Referenz?

TESTPREMIERE

KINO-BLOCKBUSTER FÜR DEN GAMECUBE

SPIDER-MAN 2

5-SEITEN-TEST: Hat Spidey auch auf dem GameCube alle Fäden in der Hand? Wir sagen euch, was das Spiel zum Kino-Hit wirklich taugt.

ENDLICH AUCH FÜR UNTERWEGS

MARIO GOLF

TEST: Erfahrt, ob Mario auch auf dem Game Boy Advance Spielspaß pur bietet.

DOUBLE SCREEN IM DETAIL

NINTENDO DS

REPORTAGE: Die heißesten Infos und Screenshots zum neuen Handheld!

4 194373 903306 09

EDITORIAL

So wenige Spiele wie nie
SOMMERLOCH!
Quo vadis, GameCube?

GEWINNER & VERLIERER

Keine Frage: Nintendo war der große Gewinner auf der E3 im Mai. Nintendo DS, *Zelda*, *Metroid Prime 2* oder *Resident Evil 4* ragten aus dem Hard- und Software-Angebot der weltgrößten Spielemesse wahrlich heraus. Doch wenn man sich beispielsweise in dieser Ausgabe die Release-Liste für die kommenden Monate genauer ansieht, dann wird einem angst und bange. Aktuell sind für die Monate Juli, August und September weniger als zehn Spiel für den GameCube angekündigt – nicht genug für eine Konsole, die eine wichtige Rolle spielen will. Das schlägt sich natürlich auch in der N-ZONE nieder. Hatten wir letzte Ausgabe gerade einmal drei GameCube-Spiele im Test, so sind es in dieser Ausgabe vier Titel. Nicht gerade viel. Auch auf Game-Boy-Seite sieht es nicht unbedingt besser aus. Natürlich haben wir dadurch die Möglichkeit, die Titel wirklich ausführlich zu besprechen und auch im Preview-Sektor die kommenden Games für GameCube und Game Boy Advance genauestens zu beleuchten, zufrieden sind aber auch wir nicht mit der Situation. Da wir die Spiele nicht selbst entwickeln, können auch wir dieses Sommerloch nicht stopfen. Deshalb bringen Beschwerden bei unserer Redaktion reichlich wenig ein, außer traurigen Blicken der Empfänger. Einzig und alleine der Ausblick auf das mit absoluten Hitspielen gespickte vierte Quartal oder auf das kommende Jahr verhindert völligen Frust. Absolut unverständlich erscheint es vor allem dann, wenn man weiß, dass für die Xbox, die in Sachen Verkaufszahlen weltweit und auch in Deutschland alleine klar hinter dem GameCube liegt, wesentlich mehr Spiele erscheinen. Nach welcher Logik entscheiden Spielepublisher eigentlich? Wir wissen es nicht. Sondern ahnen es nur. Und freuen uns dennoch auf *Resident Evil 4*, *Metroid Prime 2*, *Pikmin 2* und vieles mehr.

HIGHLIGHTS IN DIESEM MONAT

Im Mittelpunkt der 88. N-ZONE stehen im Testbereich die GameCube-Highlights *Spider-Man 2* und *Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow*, auf dem Game Boy Advance ragen die Tests zu *Fire Emblem* sowie *Mario Golf: Advance Tour* heraus. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

YES! YES! YES!
Die Redaktion kann es kaum noch erwarten, bis der Nintendo DS veröffentlich wird – leider dauert es hierzulande noch bis Anfang nächsten Jahres!

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Florian Hannich (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 09/2004

NEWS

6 Allgemeine News
62 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo DS
14 NES Classics

RUBRIKEN

79 Abonnenten-Werbung
83 Abonnenten-Werbung
89 Abonnenten-Werbung
76 Feedback
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
34 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Advance Wars 2: Black Hole Rising 82
Animal Crossing 23
Asterix & Obelix XXL 4
Astro Boy 64
Call of Duty: Finest Hour 7
Catwoman 30
Dead Rush 26
Fire Emblem 58
F-Zero GX 81
Gladius 81
Goldeneye: Rogue Agent 28
Guilty Gear X: Advance Edition 81
Hamtaro: Rainbow Rescue 7
Harry Potter und der Gefangene von Askaban 60
Killer 7 22
Kingdom Hearts: Chain of Memories 7
Mario Golf: Toadstool Tour 80
Medal of Honor: Infiltrator 80
Need for Speed Underground 2 64
NHL 2005 64
Phantasy Star Online III 90
Prince of Persia 2 18
Samurai Jack: The Shadow of Aku 56
Second Sight 6
Serious Sam: Next Encounter 82
Shrek 2 61
Spawn Armageddon 82
Spider-Man 2 44
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 50
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 84
Star Wars: Bounty Hunter 82
Starsky & Hutch 81
Tak 2: The Staff of Dreams 9
The Polar Express 9
Wario Ware Inc. Mega Party Game$ 8

REPORTAGE 10

NINTENDO DS

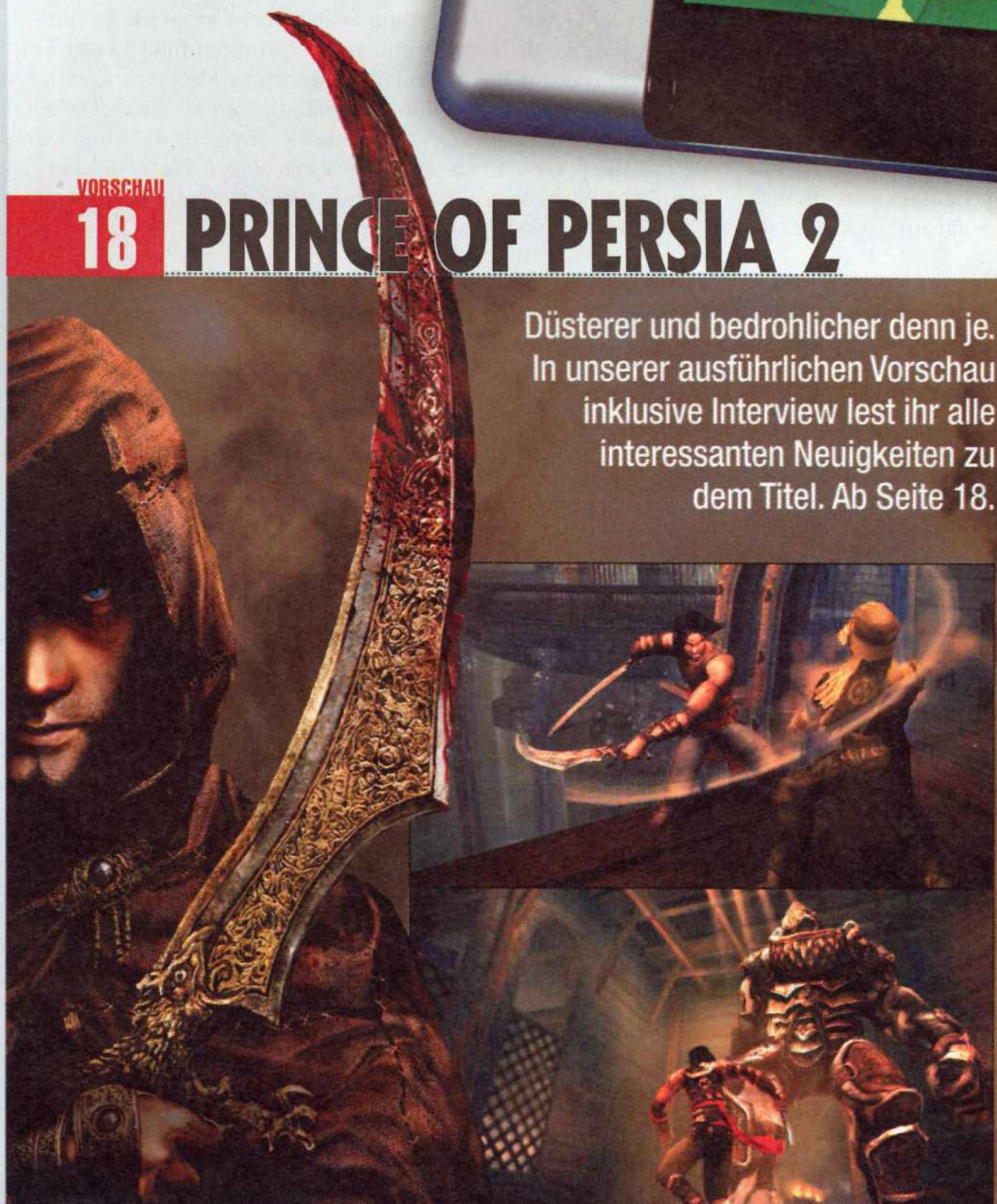
INNOVATION IM HANDHELDMARKT

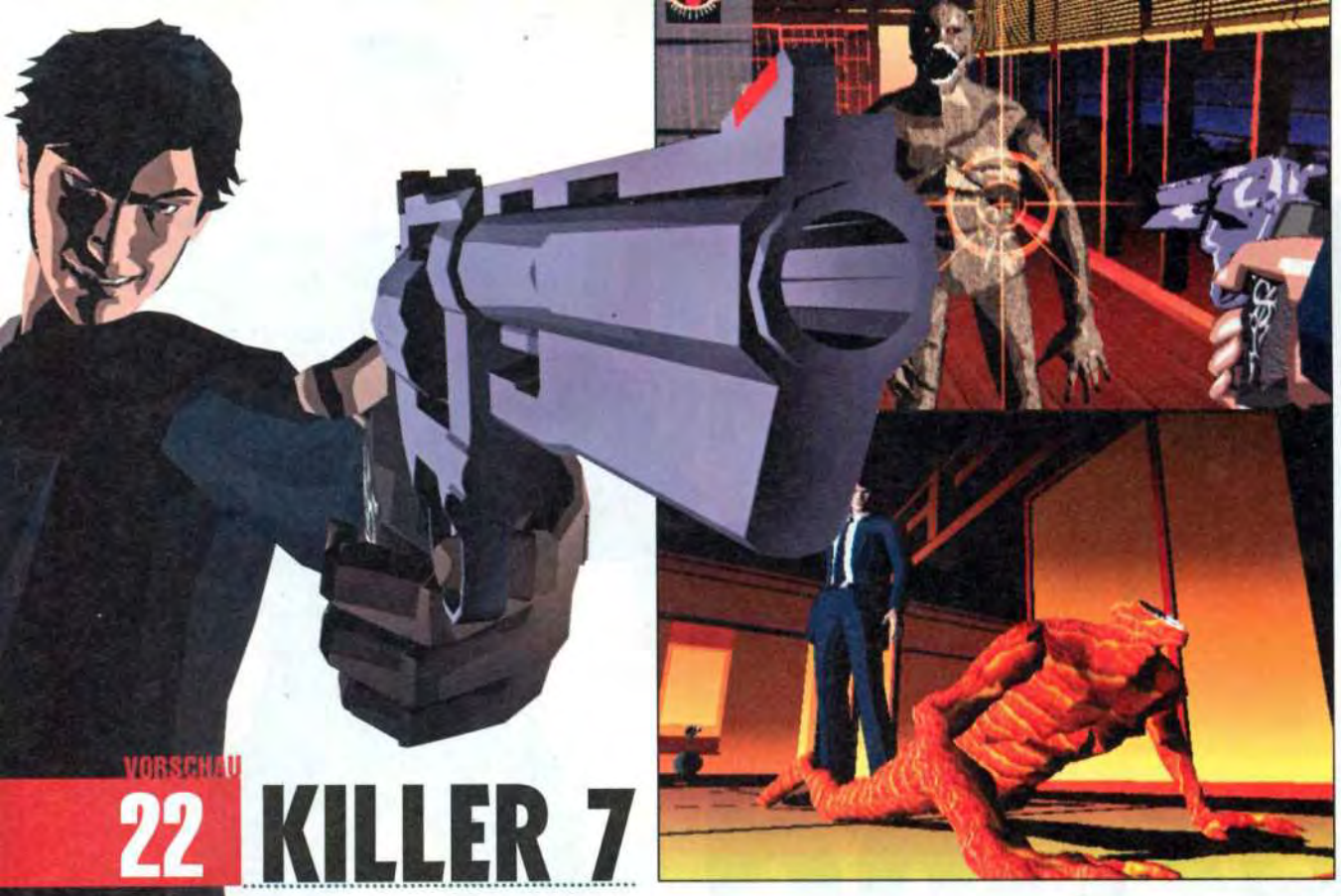
Bereits in der letzten Ausgabe haben wir über das neue Handheld aus dem Hause Nintendo berichtet. Da mittlerweile viele neue Informationen dazugekommen sind, gibt's in dieser Ausgabe einen ordentlichen Nachschlag. Zu lesen ab Seite 10.

VORSCHAU 18

PRINCE OF PERSIA 2

Düsterer und bedrohlicher denn je. In unserer ausführlichen Vorschau inklusive Interview lest ihr alle interessanten Neuigkeiten zu dem Titel. Ab Seite 18.





VORSCHAU

22 KILLER 7

„Style“ wird in Capcoms Action-Titel groß geschrieben, was man an der speziellen Verwendung des Cel-Shading-Grafikstils sehen kann. Alle Infos ab Seite 22.

TEST

44 SPIDER-MAN 2

Seit dem 8. Juli läuft *Spider-Man 2* in den Kinos. Passend dazu schwingt der smarte Superheld auf dem GameCube umher. Den Test gibt es ab Seite 44.

TEST

50 SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Der bekannteste Geheimagent neben Solid Snake dreht auf dem GameCube wieder seine Runde. Ab Seite 50 lest ihr den Test zum Spiel.

VORSCHAU

GAMECUBE

32 **Animal Crossing**
Das „reale“ Leben

30 **Catwoman**
Sexy Kratzbürste

26 **Dead Rush**
GTA meets *Resident Evil*

28 **Goldeneye: Rogue Agent**
Endlich der Nachfolger

22 **Killer 7**
Neue Infos und Bilder

18 **Prince of Persia 2**
Der Prinz wird böse

TEST

GAMECUBE

54 **Asterix & Obelix XXL**

56 **Samurai Jack: The Shadow of Aku**

44 **Spider-Man 2**

50 **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**

GAME BOY ADVANCE

58 **Fire Emblem**

60 **Harry Potter und der Gefangene ...**

61 **Shrek 2**

KOMPLETTLÖSUNG

90 **Phantasy Star Online III**

84 **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

81 **F-Zero GX**

81 **Gladius**

80 **Mario Golf: Toadstool Tour**

82 **Serious Sam: Next Encounter**

82 **Spawn Armageddon**

82 **Star Wars: Bounty Hunter**

81 **Starsky & Hutch**

GAME BOY ADVANCE

82 **Advance Wars 2: Black Hole Rising**

81 **Guilty Gear X: Advance Edition**

80 **Medal of Honor: Infiltrator**

NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de

Second Sight

ACTION-ADVENTURE **Der Geist als stärkste Waffe**

Mit *Second Sight* wird GameCube-Besitzern ein besonderer Titel präsentiert, der mit einer untypisch inszenierten Geschichte aufwartet. Der Spieler muss in der Rolle von John Vattic herausfinden, wie er in die missliche Lage, in der er sich befindet, gekommen ist. John erwacht nämlich in einem Labor, von zahlreichen Verletzungen gebeutelt und mit Operationsnarben „verschönert", ohne jegliche Erinnerung daran, wie er dahin gekommen ist. Die Geschichte entwickelt sich unter anderem anhand von spielbaren Erinnerungen an vergangene Geschehnisse. Nach und nach wird Vattic klar, dass er – durch obskure Experimente – über verschiedene Psi-Kräfte verfügt. Diese kann er in der Gegenwart einsetzen, um von anderen Leuten Besitz zu ergreifen oder per Telekinese Körper zu bewegen. Im Gegensatz dazu stützt er sich in seinen Erinnerungen auf die Kraft von 13 Waffen. Über diesen interessanten Titel könnt ihr in der nächsten Ausgabe eine ausführliche Vorschau lesen. **(uc)**

Hersteller: Codemasters
Internet: www.codemasters.de
Termin: Herbst

UNSICHTBAR **John Vattic kann die Wahrnehmung seiner Gegner so beeinflussen.**

SELBSTSCHUTZ **Während Feuergefechten kann man sogar Feinde als Schutzschild missbrauchen.**

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. STRATEGIE-HIT
Fire Emblem für den Game Boy Advance staubt 91 % ab.
2. GENIAL
Prince of Persia 2 wird noch besser als der Vorgänger.
3. GOLDENEYE: ROGUE AGENT
Guter Ego-Shooter, bei dem man den Bösen spielen kann.
4. SPIDER-MAN 2
Activision beweist, wie gut Filmumsetzungen wirklich sein können.
5. SPLINTER CELL 2
Auch ohne Online-Unterstützung ein Hit!

FLOPS

1. VAN HELSING
Eines der schlechtesten GBA-Spiele der letzten Zeit.
2. SAMURAI JACK
Gehört zu den Spielen, die die Welt nicht braucht.
3. PREISPOLITIK
20 Jahre alte Spiele werden zu teuer verkauft.
4. VERSPÄTUNG
Warum erscheint *Animal Crossing* so spät?
5. SOMMERLOCH
Kaum Neuerscheinungen für GameCube und GBA.

NEWSTICKER

+++ NICHT ONLINE *Mario Tennis* wird nicht den Breitbandadapter unterstützen. Es soll sich um einen Datenbankfehler auf der Nintendo-Presseseite gehandelt haben, gab ein Nintendo-Sprecher bekannt. **+++ ERFOLGREICH** Ubisoft gab bekannt, dass man im abgelaufenen Geschäftsjahr einen Gewinn von 24 Millionen Euro verbuchen konnte. **+++ PERSONALFRAGE** Der ehemalige Chef von Nintendo Deutschland, Axel Herr, arbeitet mit sofortiger Wirkung als Managing Director bei THQ Deutschland. Dies gab THQ in einer Pressemeldung bekannt. **+++ NEUER KINOFILM** Constantin gab bekannt, dass man die erfolgreiche Videospielserie *Driver* verfilmen will. **+++ KOOPERATIONEN** Wie die Nachrichtenagentur Reuters melde-

Call of Duty Finest Hour

EGO-SHOOTER **Hochkarätige Konkurrenz für EA**

Bis jetzt war die *Medal of Honor*-Reihe von Electronic Arts das Nonplusultra, wenn es um die authentische Nachstellung der schrecklichen Ereignisse des Zweiten Weltkriegs ging. Activision hat mit *Call of Duty: Finest Hour* das heißeste Eisen im Feuer, um *Medal of Honor* zu übertrumpfen. Der Spieler wird an Kriegsschauplätze in Nordafrika und an der Ostfront geführt, wo er packende und erschreckend authentische Schlachten erlebt. Die Soundkulisse des Titels ist absolut überragend und vermittelt zusammen mit den überaus realistischen Umgebungen eine sehr beklemmende Atmosphäre. Ego-Shooter-Fans mit einem Faible für Zweiter-Weltkrieg-Szenarien werden bei *Call of Duty: Finest Hour* großes Kino erleben. Mehr zu dem Titel gibt es nächste Ausgabe in einer ausführlichen Vorschau zu lesen. **(uc)**

Hersteller: Activision
Internet: www.callofduty.com
Termin: 4. Quartal

LUFTANGRIFF **Die Schlachten sind erschreckend authentisch.**

Hamtaro Rainbow Rescue

ADVENTURE **Hilfe, die Hamster kommen wieder!**

Nintendo hat ja einige possierliche Charaktere zu bieten. Die kleinen Hamster sind aber, was die „Oh, wie süß!"-Kategorie angeht, eine Klasse für sich und entlocken sogar dem ernsten Spielemuffel ein Lächeln. Mit *Hamtaro: Rainbow Rescue* kommt das nächste Abenteuer auf Tierliebhaber zu. Hamtaro und seine Kumpels helfen Bo, seinen Weg nach Hause zu finden. Die spieltypische Hamstersprache und Teamwork sind sehr wichtige Werkzeuge, um den für Bos Rückkehr nötigen Regenbogen zu erzeugen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 29. Oktober

GUTEN TAG **Die Sprache der kleinen Hamster ist einfach zu drollig.**

ZUCKERSÜSS **Hamtaro ist dieses Mal nicht alleine unterwegs.**

Kingdom Hearts: Chain of Memories

ACTION-ADVENTURE **Disney meets Square-Enix**

Bis jetzt war Square-Enix eigentlich ausschließlich mit Rollenspielen beschäftigt. Mit *Kingdom Hearts: Chain of Memories* kommt allerdings ein Action-Adventure auf GBA-Besitzer zu. Die Hauptfiguren sind nicht etwa Fantasie-Wesen wie Oger, Elfen oder dergleichen, sondern alte Bekannte aus dem Walt-Disney-Universum. Donald Duck, Goofy und Co. können zusammen mit Sora, der eigentlichen Hauptfigur, durch farbenfrohe Welten gesteuert werden. Das Kampfsystem unterstützt unter anderem ein Kartendeck. **(uc)**

Hersteller: Square-Enix
Internet: www.square-enix.co.jp
Termin: Dezember

LANGNASE **Pinocchio übernimmt auch eine Rolle in Soras Abenteuer.**

te, möchte Nintendo im Gegensatz zu früher keine talentierten Studios mehr aufkaufen. Vielmehr möchte man besondere Kooperationen mit diesen Entwicklern eingehen. Reuters bezog sich dabei auf ein Statement von Nintendo-Präsident Satoru Iwata, der sagte, dass es viel Geld erfordere, ein Studio aufzukaufen, sich das aber nicht zwingend auszahlen würde. Bereits in den vergangenen Monaten hatte Nintendo verstärkt Kooperationen mit Namco, Sega und Capcom abgeschlossen. **+++ XBOX 2** Mittlerweile drangen Aussagen von Software-Entwicklern an die Öffentlichkeit, die darauf hindeuten, dass Microsoft die Xbox 2 bereits Ende 2005 in den USA veröffentlichen möchte, um sich einen zeitlichen Vorsprung vor Nintendo und Sony zu sichern. **+++ AUSGEZEICHNET** Nintendo konnte zwei E3-Auszeichnungen für das innovativste Spiel und das beste Puzzle-/Geschicklichkeitsspiel abstauben. Beide Auszeichnungen wurden Nintendo für *Donkey Kong Jungle Beat* verliehen.+++

NEWS

VIER SPIELER Der Mehrspieler-Modus kann auch nur zu viert bestritten werden.

WOLKE SIEBEN In Sachen Minispiele haben sich die Entwickler wieder reichlich einfallen lassen.

INFO **KURZ & KNAPP**

BUDGET-TITEL
Electronic Arts gab bekannt, dass man die Spiele *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Harry Potter: Quidditch WM, FIFA Football 2004, Medal of Honor: Rising Sun* und *Need for Speed Underground* ab dem 23. September als Player's-Choice-Titel anbieten will.

STATEMENT
Hier das offizielle Statement von Electronic Arts UK und Criterion, warum *Burnout 3* nicht für den GameCube kommt: „Einer unserer Entwicklunsschwerpunkte von *Burnout 3* liegt darin, dass man online Rennen austragen kann. Leider bietet uns der GameCube diese Möglichkeit nicht so wie die anderen beiden Plattformen. Darum haben wir uns entschieden, *Burnout 3* nicht für den GameCube zu entwickeln."

ABGANG
David Gosen, Managing Director Sales & Marketing Nintendo Europe, wird Nintendo Ende August verlassen. Nach fünf Jahren bei Nintendo suche David Gosen eine neue Herausforderung, gab Nintendo bekannt.

Wario Ware Inc. Mega Party Game$

GESCHICKLICHKEIT **Die beliebten Minispiele kommen ganz groß raus.**

Die GameCube-Version von *Wario Ware* ist nicht etwa eine konsequente Weiterführung dieses erfolgreichen Konzeptes, sondern eher eine Umsetzung des GBA-Pendants. Im Einspieler-Modus bekommt der Spieler dieselben Minigames vorgesetzt wie bei der Handheld-Version. Für Kenner der tragbaren Variante ist das mit Sicherheit nicht unbedingt ein Kaufgrund, da Überraschungen vollkommen ausbleiben. Die bemerkenswerteste Neuerung bei der GameCube-Version ist der Mehrspieler-Modus, der auch das Herzstück des Spiels darstellt. Hier zeigt der Titel sein ganzes Party-Potenzial. Es stehen Spielmodi für bis zu 16 Spieler zur Verfügung, die entweder mit vier oder nur einem Controller gespielt werden. Ähnlich wie das GBA-*Wario Ware* sind die Minispiele sehr abgefahren und freakig gestaltet worden, sodass schon alleine durch die grafische und akustische Aufmachung gute Laune entsteht. Technisch orientiert sich *Wario Ware Inc. Mega Party Game$* sehr an der Handheld-Version. Auf jeden Fall sollte man sich *Wario Ware Inc. Mega Party Game$* vormerken, denn die nächste Party kommt bestimmt. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 3. September

INFO **GEWINNSPIEL**

Glorreiche Fusion

Crash und Spyro zusammen in einem Spiel? Das geht doch gar nicht! Geht wohl! Und wie das funktioniert, haben wir euch bereits in unseren Tests zu den Titeln *Spyro: Fusion* und *Crash Bandicoot: Fusion* in der letzten Ausgabe gezeigt. Wer nun Lust verspürt, sich in die Abenteuer der beiden Protagonisten zu stürzen, hat an dieser Stelle die Gelegenheit, coole Preise, die wir euch in Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Games präsentieren, zu gewinnen. Macht mit und ihr seid für spaßige Link-Spielchen gut ausgestattet.

Und das könnt ihr gewinnen:

1. Preis:
Ein *Fusion*-Paket, bestehend aus:
2x Game Boy Advance SP
1x Game Boy Advance Linkkabel
1x *Crash Bandicoot: Fusion*
1x *Spyro: Fusion*

2. bis 4. Preis:
Je 1x *Crash Bandicoot: Fusion* plus *Spyro: Fusion*

Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 55" an folgende Nummern. Viel Erfolg!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 55
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 11. August 2004.**

The Polar Express

ACTION-ADVENTURE **Alles einsteigen, bitte!**

THQ hat sich die Rechte für die Versoftung des Filmes *The Polar Express* gesichert, der im November in die Kinos kommt. In dem fantasievollen Streifen wird unter anderem Tom Hanks zu sehen sein. Zur Story des Spiels: Auf dem Weg zum Weihnachtsmann trifft man in dem Zug das Mädchen Allesweiß, den „Einsamen Jungen", einen Landstreicher und sogar Elfen. Neben diversen Minispielen warten auch unterschiedliche Rätsel darauf, gelöst zu werden. Genau wie der Film wird der Titel eindeutig für eine jüngere Zielgruppe bestimmt sein. **(uc)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Herbst

EISKAMMER Brrr! Da hat jemand die Türe offen gelassen.

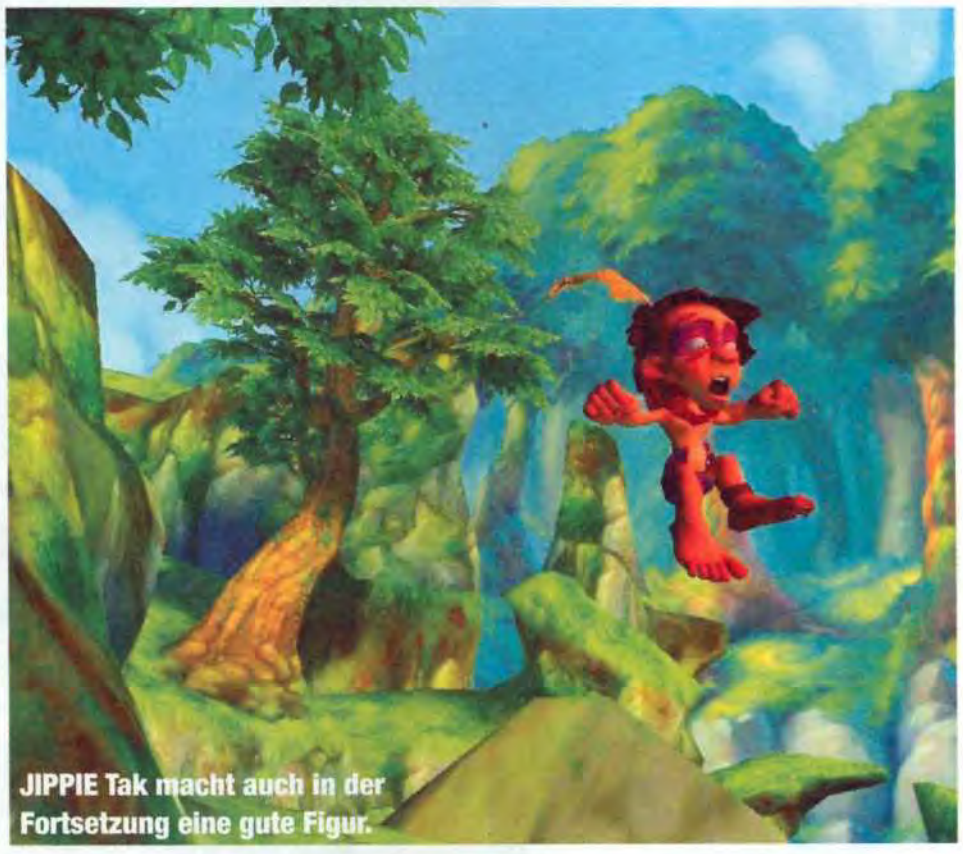
SPIELABTEIL Der Zug ist Hauptschauplatz der Geschehnisse.

Tak 2: The Staff of Dreams

JUMP & RUN **Die Prophezeiung der Pupununus geht weiter!**

Avalanches brandneu kreierter Videospielheld tritt bereits Mitte März nächsten Jahres wieder in Aktion. Auch diesmal dürft ihr Tuc ... äh ... Tak dabei helfen, Tlalocs elendem Treiben ein Ende zu bereiten. Anscheinend ist der niederträchtige Priester permanent auf der Suche nach Ärger. Und den wird er dank Tak auch wieder bekommen! Schließlich will sich der fiese Zipfel das Zepter der Träume krallen, um dadurch den Pupununus erneut eins auszuwischen. Um insgesamt neun Spielumgebungen zu meistern, bekommt der kleine Schamanenlehrling drei nigelnagelneue Jujus (Zauberkräfte) verpasst. Mit ihrer Hilfe kann sich der Knirps sogar in seelenverwandte Tiere verwandeln. Selbst für einen Mehrspieler-Modus soll gesorgt sein. Wie genau dieser aussehen wird, wollte man bislang aber noch nicht verraten. **(ks)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Herbst


JIPPIE Tak macht auch in der Fortsetzung eine gute Figur.

Preise im Wert von über 1.000,- Euro

Checkt in unserem Gewinnspielführer, wo es tolle Preise abzustauben gibt. Macht mit und gewinnt!

D: 81114
€ 0,49*/SMS
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444,
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010,
€ 0,60/SMS

Heiße Preise für coole Leser!

News
Seite 8
Vivendi Universal Interactive spendiert zwei Game Boy Advance plus Spiele. Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 55" an die angegebene Telefonnummer*.

Charts
Seite 38
Nennt uns eure Favoriten! Schreibt uns einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 51" bzw „NZ 52" und den Nummern eurer Favoriten (z.B.: NZ 52 26 60 bzw. NZ 51 27 25) an die 81114*. Zu gewinnen gibt es ein Spiel nach Wahl.

NES Classics
Seite 65
Gewinnt mit Nintendo die *NES Classics* sowie den limitieren GBA. Um teilzunehmen,schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 53" an die 81114*. Daraufhin werden euch nach und nach fünf Fragen zugesandt. Beantwortet ihr alle Fragen richtig, nehmt ihr automatisch an der Verlosung teil und habt die Chance, zu gewinnen.

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

Nintendo DS

Innovation im Handheld-Markt

Nintendo forciert mit seiner **neuen Konsole sein Image** als einer der innovativsten Hard- und Software-Hersteller der Welt.

Viele alteingesessenen Kritiker attestierten Nintendo nach der E3, mit dem Nintendo DS ein gelungenes Handheld in den Startlöchern zu haben. Bereits in der letzten Ausgabe konntet ihr unsere Eindrücke nachlesen. Nun haben wir bei einigen Publishern nachgefragt, was man dort von der neuen Nintendo-Konsole hält. Außerdem präsentieren wir euch weitere brandheiße Screenshots zu kommenden Nintendo-DS-Titeln. Erwartet in den folgenden Ausgaben mehr zu Nintendos neuem Handheld.

Nintendo-DS-Fakten im Überblick:

- Spielt sowohl Nintendo-DS- als auch GBA-Titel ab
- Verfügt über ein eingebautes Mikrofon für Sprachsteuerung in Spielen
- Bietet modernste Funktechnik für kabellose Multiplayer-Partien
- Hat als einziges Handheld zwei Bildschirme, davon einen Touchscreen
- DS-Spiele werden auf eigenen, günstig herzustellenden Speicherkarten ausgeliefert.
- Ist in etwa so groß wie zwei Game Boy Advance SP nebeneinander gelegt
- Die Grafikqualität des DS liegt in etwa auf Nintendo-64-Niveau.
- Der DS ist laut Nintendo deutlich günstiger als Sonys PSP.
- Nintendo schließt Änderungen am Nintendo DS bis zur Veröffentlichung nicht aus.
- Der Nintendo DS wird unter anderem Namen veröffentlicht werden.
- DS steht für Double Screen oder Developer System (Entwickler-System).
- Man kann über so genannte Hot Spots via Internet mit Spielern aus der ganzen Welt spielen.*

Veröffentlichung Japan + USA: Ende 2004
Veröffentlichung Europa: 1. Quartal 2005

* Details noch unklar

INFO **COMING SOON**

Hier findet ihr eine unverbindliche Liste über die bereits offiziell angekündigten Titel.

Activision: Spider-Man 2
Bandai: Mobile Suit Gundam Seed, One Piece
Banpresto: Dragon Ball Z
Capcom: Gyakuten Saiban, Mega Man Battle Network, Viewtiful Joe
Electronic Arts: Need for Speed
Hudson Soft: Bomberman
Koei: Dynasty Warriors
Konami: Frogger 2005, Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour
Namco: Pac'n Roll, Pac-Pix, Mr. Driller
Nintendo: Animal Crossing DS, Mario Kart DS, Metroid Prime: Hunters, Picto Chat, DS, NEW Super Mario Bros., Super Mario 64x4, Wario Ware Inc.
Sega: Project Rub, Sonic
Square Enix: Dragon Quest Monsters, Egg Monster Heroes, Final Fantasy: Crystal Chronicles
Temco: Monster Rancher
THQ: SpongeBob SquarePants
Ubisoft: Rayman

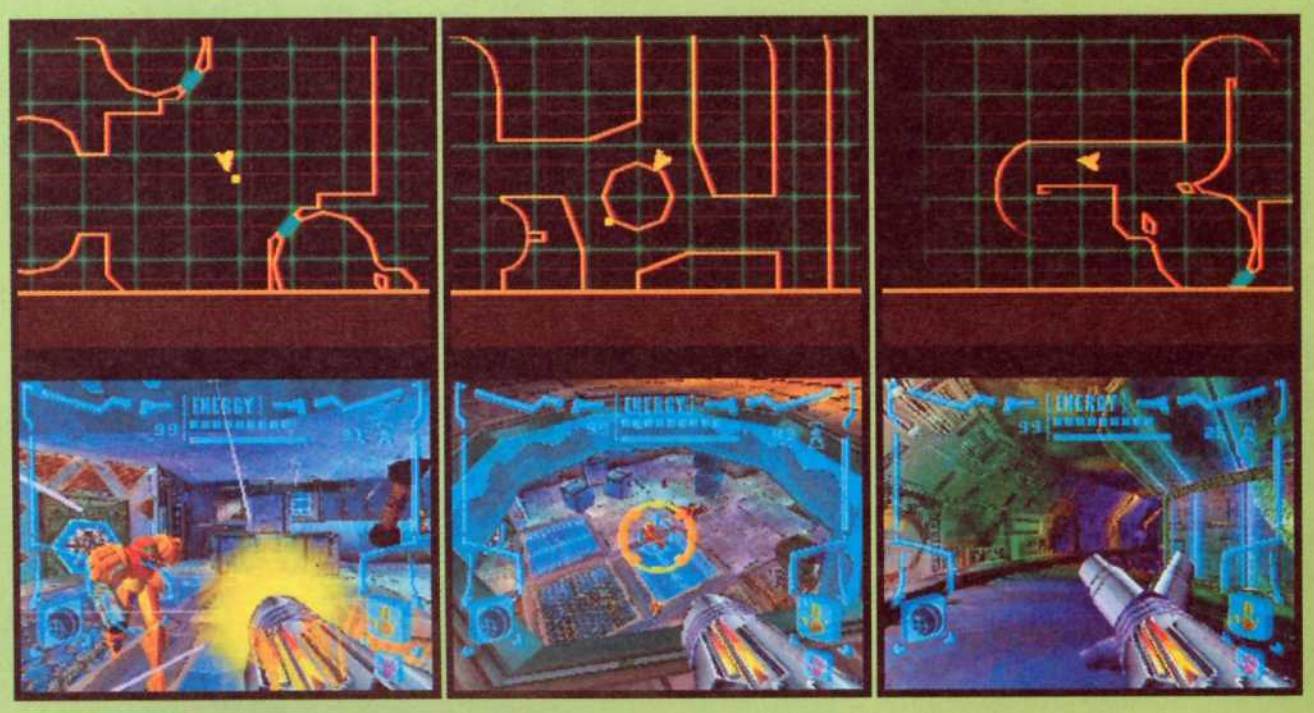
ÜBER 100 ENTWICKLER-TEAMS ARBEITEN BEREITS AN DS-TITELN.

Mario Kart DS

Hersteller: Nintendo

Fakten:

- Brandneues *Mario Kart*-Spiel für den Nintendo DS
- Für mehrere Spieler
- Auf dem zweiten Bildschirm wird eine Karte angezeigt.

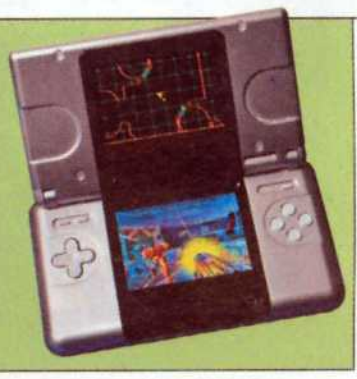


Metroid Prime: Hunters

Hersteller: Nintendo

Fakten:

- Exklusives *Metroid*-Abenteuer für den Nintendo DS
- Mit Mehrspieler-Modus
- Man steuert Samus mit dem Touchscreen.

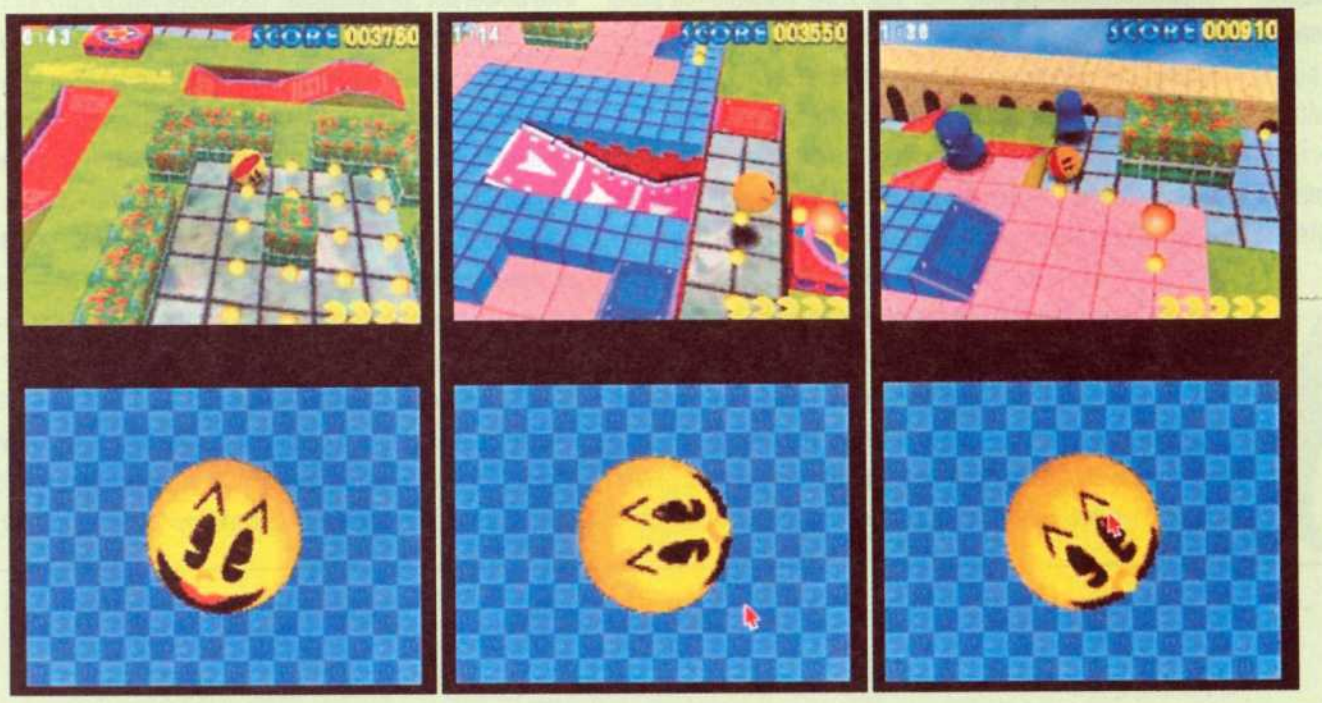


NEW Super Mario Bros.

Hersteller: Nintendo

Fakten:

- Neu und exklusiv für den Nintendo DS
- Wie der zweite Bildschirm genutzt wird, ist unklar.
- Details zum Spiel sind bislang nicht bekannt.

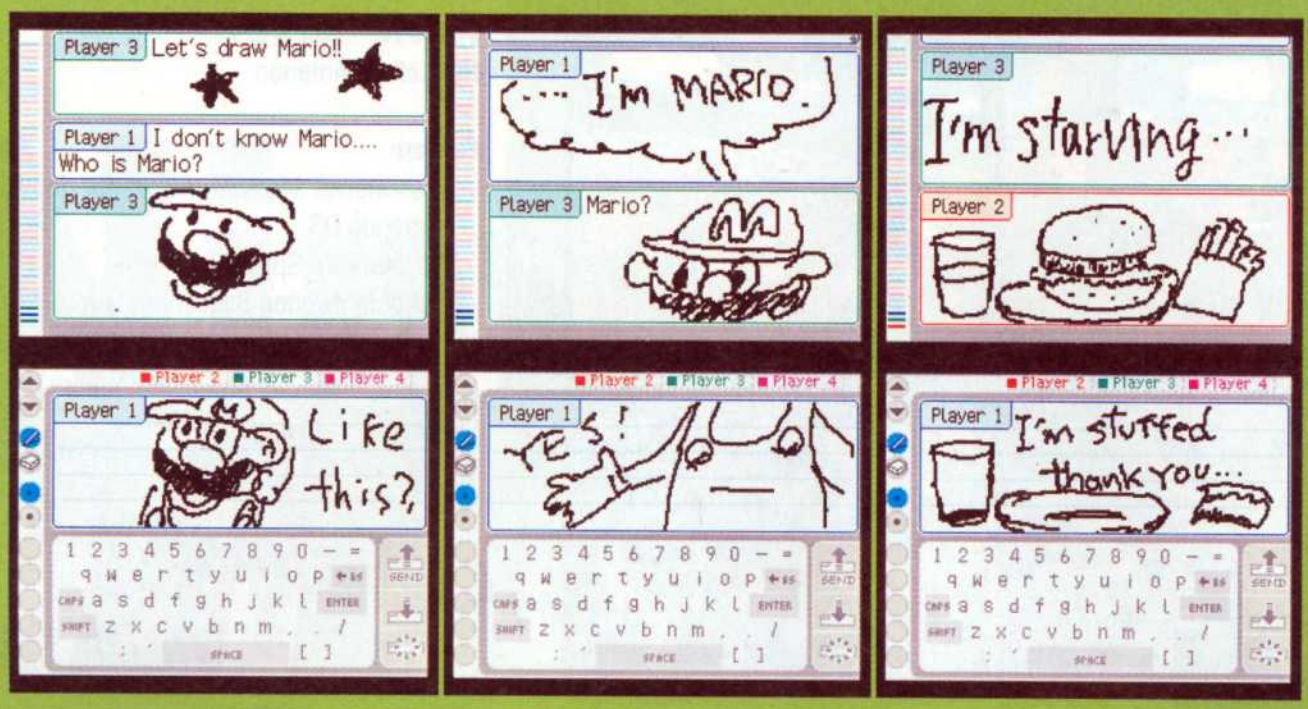


Pac'n Roll

Hersteller: Namco

Fakten:

- Mischung aus *Marble Madness, Super Monkey Ball* und *Pac-Man*
- Führt Pac-Man über ein isometrisches Feld vorbei an Feinden
- Pac-Man wird komplett über den Touchscreen kontrolliert.

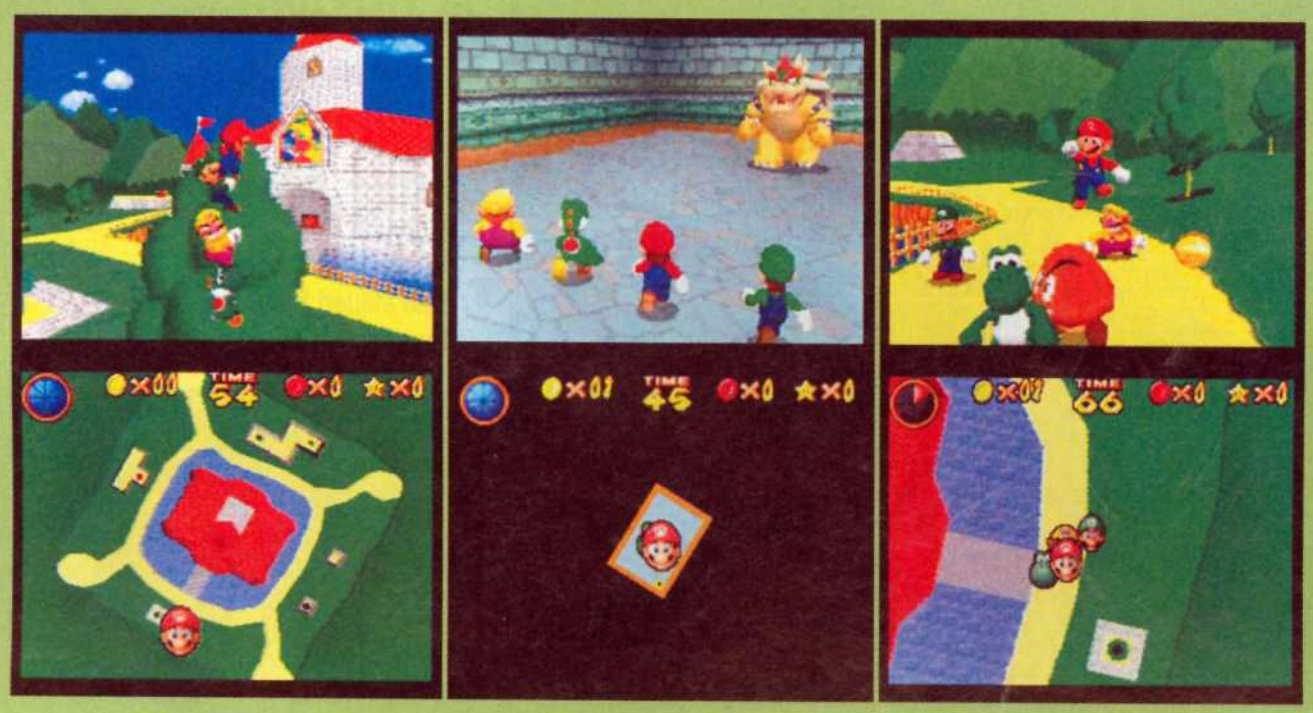


Picto Chat

Hersteller: Nintendo

Fakten:

- Simple, aber geniale Chatsoftware
- Man kann über den Touchscreen auch malen.
- Per Funk gehen die Nachrichten an andere DS-Besitzer.



Super Mario 64x4

Hersteller: Nintendo

Fakten:

- Das Original-*Super Mario 64* vom Nintendo 64
- Jetzt aufgepeppt mit Minispielen für bis zu vier Spieler
- Wird nicht über den Touchscreen kontrolliert

INFO HERSTELLER-MEINUNGEN

Das sagen die Publisher

Wir haben bei einigen Publishern nachgefragt, was sie von Nintendos neuer Konsole halten.

Ihr solltet dabei nicht verwundert sein, dass viele Hersteller noch wenig zu ihren Nintendo-DS-Titeln sagen können. Viele Hersteller wollen sich noch nicht in die Karten schauen lassen, zumal die Veröffentlichung der Titel auch erst in einem halben Jahr zum Japan- und US-Start des Nintendo DS ansteht.

Name: Wolfgang Ebert
Alter: 34
Unternehmen: Konami of Europe
Position: European PR Manager

Was halten Sie vom Nintendo DS?
Ein neues Gerät kann schlagartig eine neue Spiel-Dimension eröffnen – und genau das erreicht der DS mit seiner für Handhelds neuen Benutzerführung und den zwei Bildschirmen. Ich freu mich auf innovative Spielkonzepte, die nur auf dieser Hardware funktionieren!

Wie bewerten Sie Nintendos DS im Vergleich zur PSP?
Beide sind hervorragende Geräte, die in ihrer Ausrichtung auf unterschiedliche Aspekte Wert legen. Der DS kann mit seiner Benutzerführung und den zwei Bildschirmen völlig neue Spielkonzepte verwirklichen, dagegen ist die PSP ein echtes Multitalent und ein Vorreiter im Bereich der Technik-Gadgets.

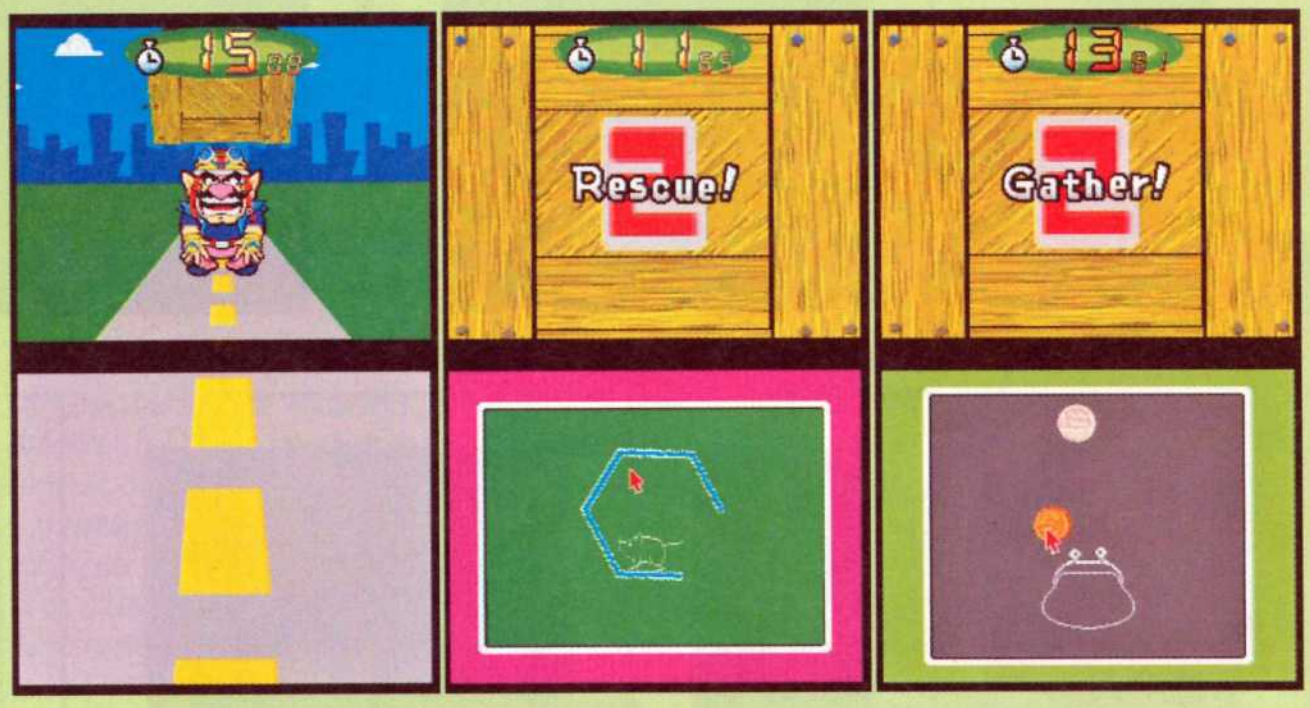
Welche Spiele werden Sie für den DS veröffentlichen?
Bislang hat Konami einen Titel angekündigt: Dabei handelt es sich aber um die Besteller-Serie *Yu-Gi-Oh!*. Wochenlang führten die beiden aktuellen GBA-Titel die Charts an – Konami wirft also von Anfang an ein echtes Schwergewicht ins Rennen. Logisch, dass dies kein halbherziges „Schau'n mer mal" ist, sondern eine fulminante Unterstützung von Anfang an. So ist eben nicht unbedingt die Anzahl der Titel entscheidend, sondern wie viele Spieler man mit einem Titel anspricht.

Name: Frank Matzke
Alter: 34
Unternehmen: Vivendi Universal Games
Position: Marketing Director

Was halten Sie vom Nintendo DS?
Nintendo ist seit jeher einer der innovativsten Hardwarehersteller – mit dem neuen Handheld haben die Japaner wieder bewiesen, dass auch heutzutage noch Raum für neue Videospielideen existiert. Beim Probespielen in Los Angeles konnte man schon erahnen, wie revolutionär das DS-Spielgefühl ausfallen wird, wenn Entwickler die einzigartigen DS-Features sinnvoll nutzen.

Wie bewerten Sie Nintendos DS im Vergleich zur PSP?
Nintendo setzt im Vergleich zu Sony weit weniger auf Multimediafeatures oder Prozessorpower, sondern besinnt sich auf massentaugliche, auch für Gelegenheitsspieler zugängliche Spielideen. Sony selbst hat mit EyeToy und *Singstar* bewiesen, wie gut neue Ideen heutzutage aufgegriffen werden – der Markt wandelt sich! Zudem werden beide Geräte zu grundverschiedenen Preispunkten auf den Markt kommen und buhlen damit schon ganz automatisch nicht um dieselbe Klientel!

Welche Spiele werden Sie für den DS veröffentlichen?
Unsere Studios sind seit geraumer Zeit im Besitz der Entwicklungstools und sinnieren derzeit über mögliche Nintendo-DS-Spiele, die wir zu gegebener Zeit ankündigen werden!



Wario Ware Inc. DS

Hersteller: Nintendo

Fakten:

- Die Minispiel-Sammlung für den Nintendo DS
- Perfekt an die beiden Bildschirme angepasst
- Wird über den Touchscreen gesteuert

Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour

Hersteller: Konami

Fakten:

- Die Kampfaction wird auf dem zweiten Bildschirm angezeigt.
- Wird wahrscheinlich die Funkfähigkeiten des DS für 1:1-Kämpfe nutzen
- Unterstützt den Touchscreen zum Ziehen der Karten

Name:
Dr. Jens Uwe Intat
Alter:
41
Unternehmen:
Electronic Arts GmbH
Position:
Vice President Central Region

Was halten Sie vom Nintendo DS?
Mit gefällt der Nintendo DS sehr gut, weil es ein innovatives Gerät ist, das völlig neue Perspektiven für das Gameplay eröffnet. Die neuen Handhelds wie zum Beispiel der Nintendo DS werden sicherlich viele derjenigen begeistern, die sich bisher noch nicht von interaktiver Unterhaltung haben faszinieren lassen; nicht nur weil die Handhelds einfach sehr schick sein werden, sondern weil sie auch mit einer ganzen Reihe von technischen Raffinessen aufwarten. Darüber hinaus eröffnen sich für die bestehenden Zielgruppen völlig neue Gelegenheiten zum Spielen – an der Bushaltestelle, im Zug, am Strand oder wo auch immer.

Wie bewerten Sie Nintendos DS im Vergleich zur PSP?
Ich glaube, dass alle drei Geräte, die derzeit in der Diskussion sind, ihre Berechtigung haben. Jedes der drei Geräte hat seinen eigenen Reiz und wird sicherlich unterschiedliche Zielgruppen ansprechen – der Nintendo DS voraussichtlich eher eine jüngere und die Sony PSP beziehungsweise Nokias N-Gage QD eher Nutzer über 18 Jahre.

Welche Spiele werden Sie für den DS veröffentlichen?
Ich bin überzeugt, dass für jeden Gamer etwas dabei sein wird.

Name:
Niels Bogdan
Alter:
33 Jahre
Unternehmen:
Ubisoft
Position:
Head of PR

Was halten Sie vom Nintendo DS?
Der Nintendo DS macht einen spannenden Eindruck und bringt neue Ideen in den Bereich der portablen Plattformen. Design, zwei Bildschirme und die Touchscreen-Option bieten neue Ansätze für kommende Titel. Ich freue mich auf den DS und denke, dass er den Markt bereichern und beleben wird.

Wie bewerten Sie Nintendos DS im Vergleich zur PSP?
Das ist im Augenblick sehr schwer zu sagen. Ich denke, beide Plattformen bieten gute Möglichkeiten und sprechen schon alleine von der preislichen Positionierung verschiedene Zielgruppen an. Dem Konsumenten wird dadurch eine klasse Auswahlmöglichkeit geliefert. Jeder kann sich für die Plattform entscheiden, die seinen persönlichen Bedürfnissen am nächsten kommt.

Welche Spiele werden Sie für den DS veröffentlichen?
Dazu kann ich im Augenblick leider noch nicht viel verraten, sicher ist aber, dass wir den DS mit Software unterstützen werden. Es entspricht unserer Firmenpolitik, starke Marken auf allen Plattformen umzusetzen, deshalb wird garantiert das ein oder andere Ubisoft-Brand auch für DS umgesetzt. Allerdings sollten die Fans auch mit neuen Titeln rechnen.

Name:
Bernd Reinartz
Alter:
36
Unternehmen:
Activision
Position:
PR Manager

Was halten Sie vom Nintendo DS?
Ein sehr interessantes Konzept, mit zwei Bildschirmen, Touchscreen, Funkmöglichkeiten und Spracherkennung, das diesen zukunftsträchtigen Markt attraktiver machen wird.

Wie bewerten Sie Nintendos DS im Vergleich zur PSP?
Man sollte kein voreiliges Urteil abgeben, Nintendo DS oder PSP wird besser sein. Das hängt von vielen Faktoren ab: Wie wird der Einführungspreis sein, was kostet die Software, wie groß ist das Softwareangebot usw. Am Ende des Tages entscheidet immer noch der Konsument.

Welche Spiele werden Sie für den DS veröffentlichen?
Wir haben bisher nur ein einziges Spiel für den Nintendo DS angekündigt, und zwar *Spider-Man 2*.

NES Classics

Retro-Spiele für die Hosentasche

Nintendo veröffentlicht acht Klassiker **zum Budgetpreis.**

Wir machen einen Sprung in die 80er-Jahre. Nintendo hat mit dem *Donkey Kong*-Spielautomaten gigantischen Erfolg und schickt sich an, mit der NES-Spielkonsole den Videospielmarkt zu revolutionieren. Mario wird zum Nintendo-Maskottchen und ist zwischenzeitlich sogar berühmter als Mickey Maus. Aus dieser Zeit stammen auch *Pac-Man, The Legend of Zelda, Excitebike, Ice Climber, Xevious* und *Bomberman*. Jetzt, im Jahr 2004, entdeckt Nintendo diese Bestseller wieder und veröffentlicht sie im Original-Look zum Budgetpreis von 19,99 Euro für den Game Boy Advance. In Japan wurden die Titel pünktlich zum 20. Geburtstag des NES veröffentlicht und avancierten zum überraschenden Verkaufsknüller. Seit dem 9. Juli könnt ihr die Klassiker auch hierzulande erwerben. Passend dazu brachte Nintendo einen limitieren Game Boy Advance im NES-Look auf den Markt, der sich preislich aber nicht vom normalen Game Boy Advance SP unterscheidet und für 129 Euro (unverbindliche Preisempfehlung) über die Ladentheken wandert. Auf diesen Seiten wollen wir euch die Klassiker ein wenig näher bringen.

INFO NES

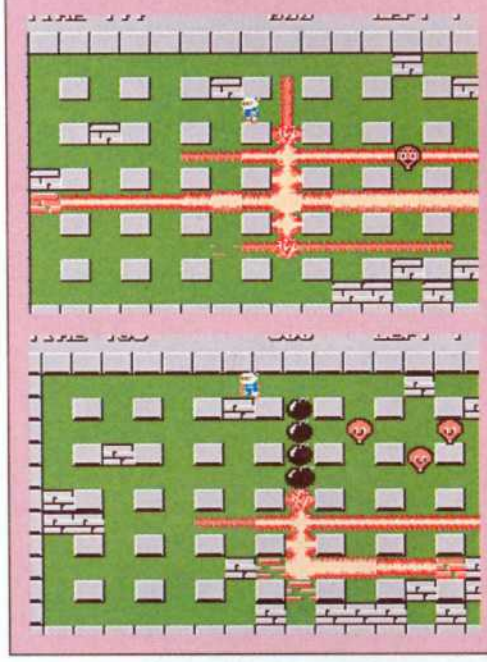
Nintendo schreibt Geschichte

Wir wagen einen Rückblick auf eine der erfolgreichsten Konsolen aller Zeiten.

Das NES (Nintendo Entertainment System) ist in Japan als Famicom (Family Computer) bekannt und wurde dort erstmals 1983 für ungefähr 100 Dollar veröffentlicht. Das war in etwa halb so viel, wie vergleichbare Konkurrenzsysteme kosteten. Die Amerikaner mussten aufgrund der schwierigen Marktlage noch drei weitere Jahre auf die Veröffentlichung des NES warten. Denn Atari war Anfang der 80er-Jahre die dominierende Videospielmacht in Amerika, allerdings erlebte der Markt 1983/84 einen bösen Crash. Der Handel wurde von durchschnittlichen Spielen überschwemmt und diese wurden zu günstigen Preisen verramscht, damit sie überhaupt Käufer fanden. Händler schworen, nie wieder Computer- und Videospiele zu verkaufen. Erst im Februar 1986 veröffentlichte Nintendo das NES in den USA. Dank der deutlich besseren Qualität der Spiele, insbesondere der Nintendo-eigenen Titel wie *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda*, *Donkey Kong* und *Metroid*, wurde das NES ein gigantischer Erfolg. In Europa wurde die Konsole ebenfalls 1986 veröffentlicht. Das NES verkaufte sich weltweit über 62 Millionen Mal.

Bomberman

Veröffentlichung: 1987
Genre: Action
Spieler: 1

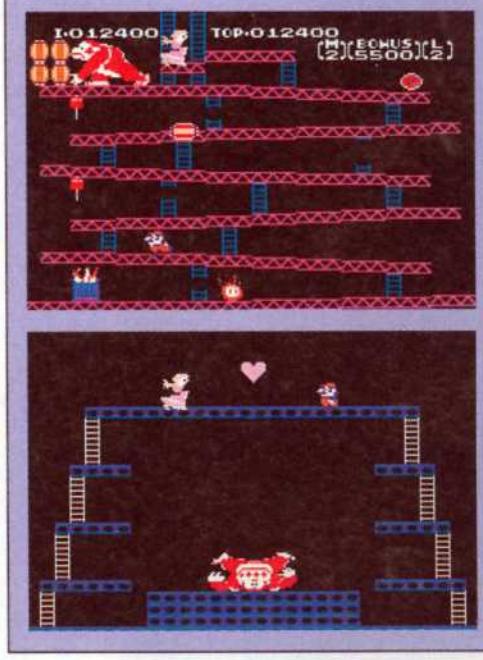


Hudson Softs beliebte Serie um den Bomben legenden Knirps war lange Zeit der Mehrspieler-Knaller schlechthin. Leider sind die besten Jahre schon vorbei und die Serie wurde von anderen Titeln wie *Mario Kart* abgelöst. Nichtsdestotrotz ist auch das erste *Bomberman*-Abenteuer ein Teil der NES-Classics-Serie. Der erste Teil bot leider keinen Mehrspieler-Modus.

Nostalgie-Wertung: ★★☆☆☆

Donkey Kong

Veröffentlichung: 1986
Genre: Geschicklichkeit
Spieler: 1-2

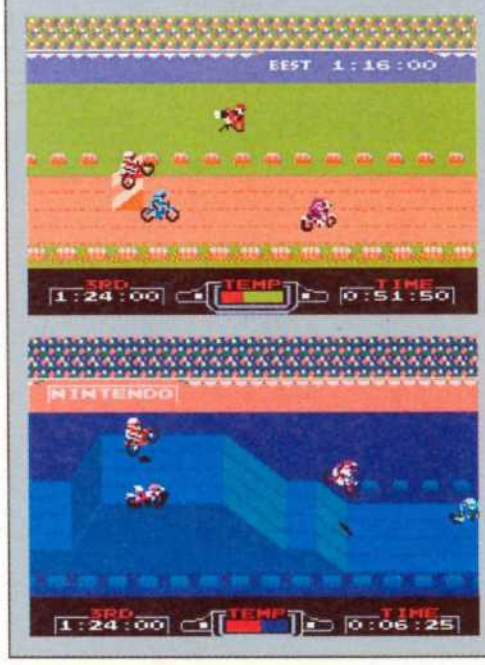


Bereits 1981 machte Donkey die Spielhallen unsicher. Eine 1:1-Umsetzung folgte 1986 für das NES und jetzt für den Game Boy Advance. Steuert Mario über diverse Leitern, nutzt Fahrstühle, springt von Plattform zu Plattform, weicht Hindernissen aus und rettet Pauline vor dem bösen Affen. Für Geschicklichkeitsfans auch heute noch ein Top-Titel!

Nostalgie-Wertung: ★★★★★

Excitebike

Veröffentlichung: 1984
Genre: Rennspiel
Spieler: 1



Einer der ersten Titel, der euch virtuell mit dem Motorrad ins Gelände entführte. Die Grafik ist in simplem 2D gehalten und der Schwierigkeitsgrad nicht allzu anspruchsvoll. Spaß macht das Spiel dennoch. Mit dem Editor könnt ihr zudem selber Strecken erstellen. Es war auch der Grundstein für das hervorragende *Excitebike 64* auf dem Nintendo 64.

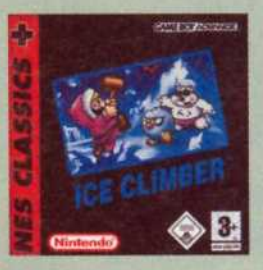
Nostalgie-Wertung: ★★★★

Ice Climber

Veröffentlichung: 1984
Genre: Jump & Run
Spieler: 1-2

Wie bei fast allen anderen Titeln zur damaligen Zeit war die technische Seite einfach gehalten. Allerdings war das Spielprinzip simpel und fesselnd zugleich. Die beiden Hauptdarsteller hatten mittlerweile sogar einen Gastauftritt in *Super Smash Brothers Melee*, wo sie mit ihren Hämmern für Stimmung sorgten. *Ice Climber* ist zu zweit gleichzeitig spielbar.

Nostalgie-Wertung: ★★★★☆

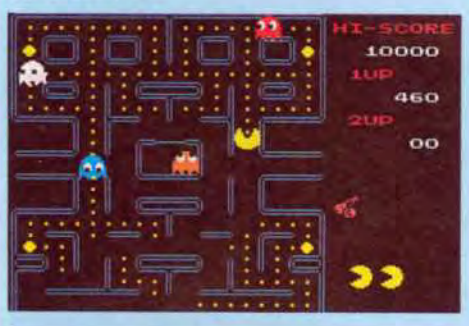


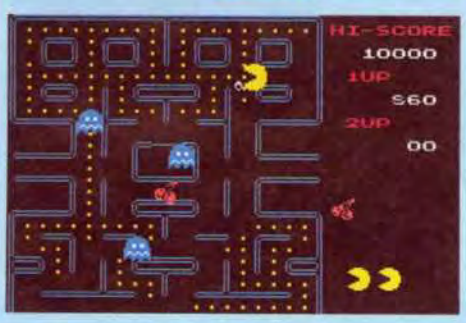
Fußnote: ★ = Ist das Geld nicht wert ★★ = Dieser Klassiker hat mächtig Staub angesetzt. ★★★ = Bietet soliden Spielspaß, ist aber nichts Besonderes ★★★★ = Ein guter Titel, den man auch nach Jahren noch spielen kann ★★★★★ = Ein zeitloser Klassiker!

Weitere „NES Classics“ auf der nächsten Seite.

Pac-Man

Veröffentlichung: 1984
Genre: Geschicklichkeit
Spieler: 1-2





Namco steuert der NES-Classics-Serie gleich zwei Titel bei. Einer davon ist das kultige *Pac-Man*, das 1980 sein Arcade-Debüt feierte und knapp vier Jahre später auch für das NES umgesetzt wurde. Kaum ein anderer Titel stellte spielspaßtechnisch einen derartigen Meilenstein dar. Die Classics-Version beschert sogar noch heute spaßige „Fressorgien".

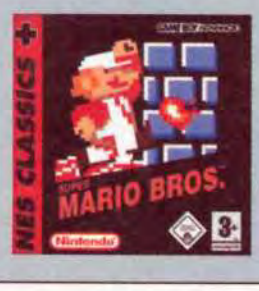
Nostalgie-Wertung: ★★★★★

Super Mario Bros.

Veröffentlichung: 1985
Genre: Jump & Run
Spieler: 1-2

Der Begründer moderner Jump & Runs stellt auch heute noch ein Paradebeispiel für hervorragendes Leveldesign und exzellente Spielbarkeit dar. Über 30 Levels sind voll gepackt mit Feinden und Geheimnissen. Auch das wenig später extrem populäre *Giana Sisters* war von *Super Mario Bros.* inspiriert. Macht auch heute noch Spaß.

Nostalgie-Wertung: ★★★★★



The Legend of Zelda

Veröffentlichung: 1987
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1

Links erstes Abenteuer eroberte die Spielerherzen im Sturm. Noch in simpler 2D-Grafik und weit weniger text- und storylastig als heute. Das damalige Gameplay weist erstaunliche Parallelen zu den modernen Versionen auf. So stehen euch Schwert, Bomben, Bumerang, Bogen sowie zahlreiche andere Gegenstände beim Bestehen eures Abenteuers zur Verfügung.

Nostalgie-Wertung: ★★★★★

LIMITIERT
Nintendo veröffentlicht den GBA SP im NES-Look für 129 Euro.

Xevious

Veröffentlichung: 1984
Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1-2

Dieser Titel ist zweifelsohne eine wahre Perle für alle Shoot-'em-Up-Nostalgiker. Zwar kann *Xevious* heutzutage keinen Blumentopf mehr gewinnen, aber für ältere Spieler ist der Titel noch interessant. Besonders gefällt die Aufteilung in zwei Ebenen. Auf dem Boden installierte Geschütze und gegnerische Gleiter müssen gleichermaßen erledigt werden.

Nostalgie-Wertung: ★★★★½

MEIN FAZIT NES CLASSICS

Fabian Sluga
schwelgt in Gedanken.

Mit den NES Classics wird Nintendo sicher zahlreiche Fans ansprechen, die einfach nur mal wieder in alten Zeiten schwelgen und Gameplay pur erleben wollen. Es ist schon faszinierend, wie viel Reiz diese alten Klassiker auch heute noch ausüben. Positiv ist, dass man bei allen Zweispieler-Titeln nur ein Modul braucht. Wer allerdings der alten 2D-Grafik nichts mehr abgewinnen kann, der sollte lieber die Finger von den Titeln lassen. Wer sich für die Titel interessiert, sollte auch bei unserem Gewinnspiel auf Seite 65 mitmachen.

MEIN FAZIT NES CLASSICS

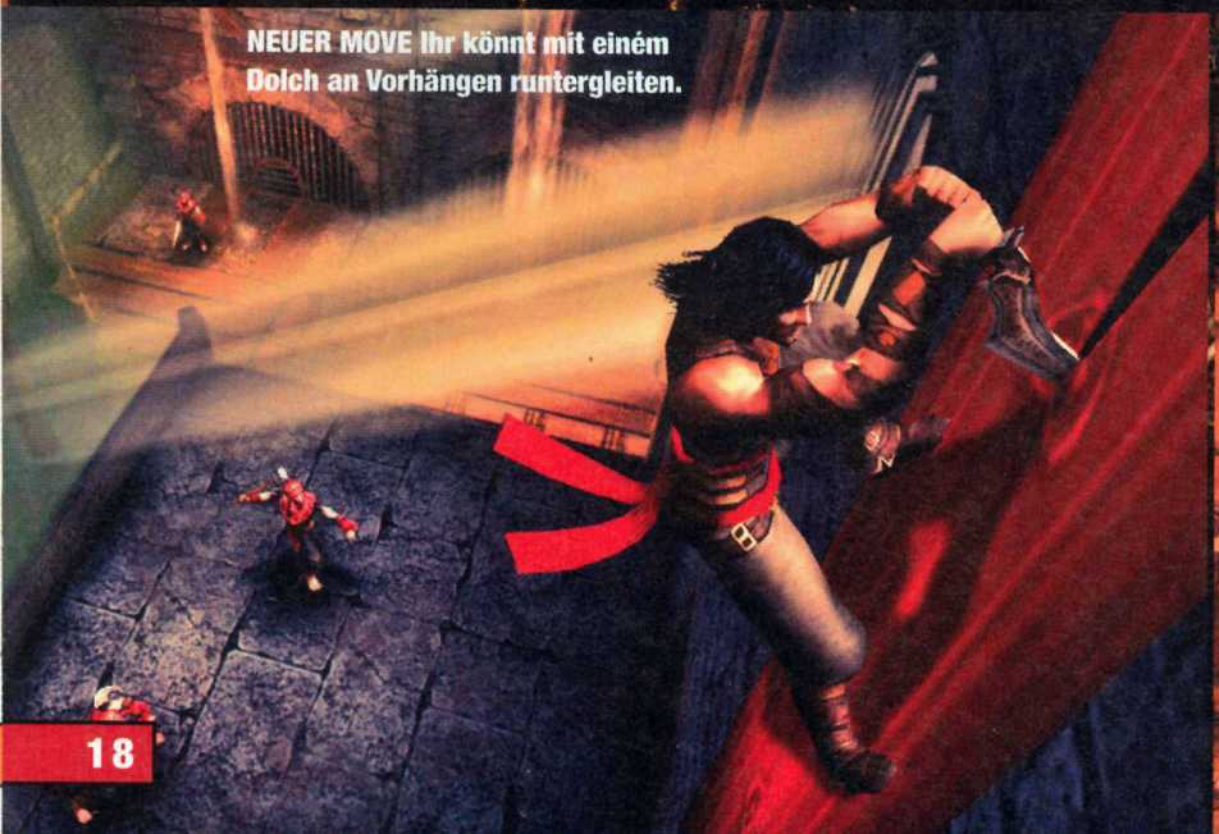
Udo Crnjak
hat ein Kribbeln im Bauch.

Was hatte ich vor etlichen Jahren Spaß mit einigen Titeln. Umso mehr freut es mich, einige der alten Spielspaßperlen – dank der NES-Classics-Serie – auch unterwegs spielen zu können. Allerdings muss man anmerken, dass höchstwahrscheinlich nur Nostalgiker, welche die Originale schon erlebt haben, wirklich etwas damit anfangen können. Jeder GameCube- und Game-Boy-Advance-verwöhnte Zocker wird sich eher mit Grausen abwenden. Alle, die das lang vermisste Kribbeln im Bauch von damals wiedererleben möchten, greifen zu.

Fußnote: ★ = Ist das Geld nicht wert ★★ = Dieser Klassiker hat mächtig Staub angesetzt. ★★★ = Bietet soliden Spielspaß, ist aber nichts Besonderes
★★★★ = Ein guter Titel, den man auch nach Jahren noch spielen kann ★★★★★ = Ein zeitloser Klassiker!

Prince of Persia 2

Düsterer, aber grandioser Nachfolger zum **Action-Adventure-Hit!**



NEUER MOVE Ihr könnt mit einem Dolch an Vorhängen runtergleiten.

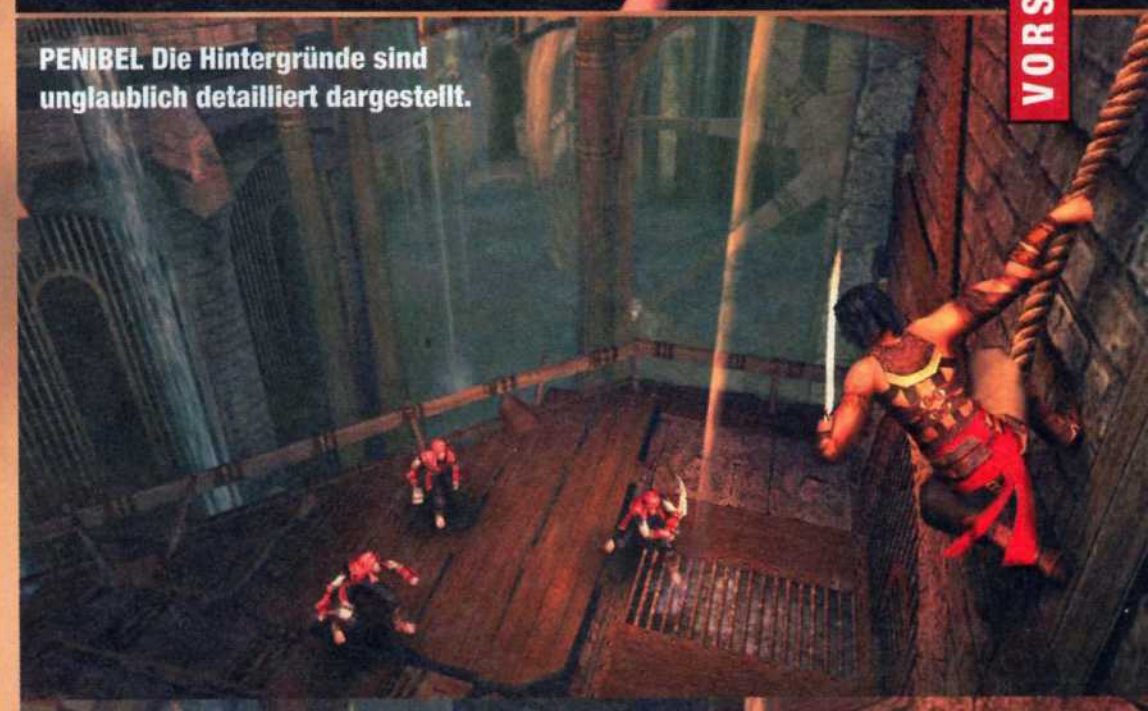
BELESEN Die Bibliothek ist ein neuer Schauplatz.

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe bereits die ersten Fakten zu dem Nachfolger von *Prince of Persia*, eines der besten Spiele der letzten Jahre, präsentierten, können wir euch nun weitere Details nennen. Passend zu der deutlich düstereren Ausrichtung von *Prince of Persia 2* im Vergleich zum Vorgänger gestaltete Ubisoft die Story. Diese spielt im Anschluss an *Prince of Persia: The Sands of Time*. Der Prinz hatte im Vorgänger durch das versehentliche Öffnen der Sanduhr Ereignisse ausgelöst, die sein Schicksal noch weit über die Abenteuer des ersten Teils hinaus beeinflussen sollten. Eigentlich war er zum Sterben verdammt. Doch wie wir alle wissen, überlebte er das Öffnen der Sanduhr und versiegelte am Ende von *Sands of Time* gar den Sand der Zeit erneut. Dadurch veränderte er sein Schicksal. Und jedes Mal, wenn jemand seinen vorbestimmten Weg ändert, dann wird der Dahaka heraufbeschworen. Der Dahaka soll den Lauf der Dinge wieder so herstellen, wie sie hätten geschehen sollen. Das bedeutet, der Prinz muss sterben. Folglich kommt es nun in *Prince of Persia 2*, dass der Prinz sich im Schwertkampf trainiert, um seinem Schicksal erneut ein Schnippchen zu schlagen. Wenn er nicht gerade in einen Kampf mit den Schergen des Dahaka verstrickt ist, flüchtet er. So reist er über die ganze Welt, immer auf der Flucht vor dem Dahaka, der ihm dicht auf den Fersen ist.

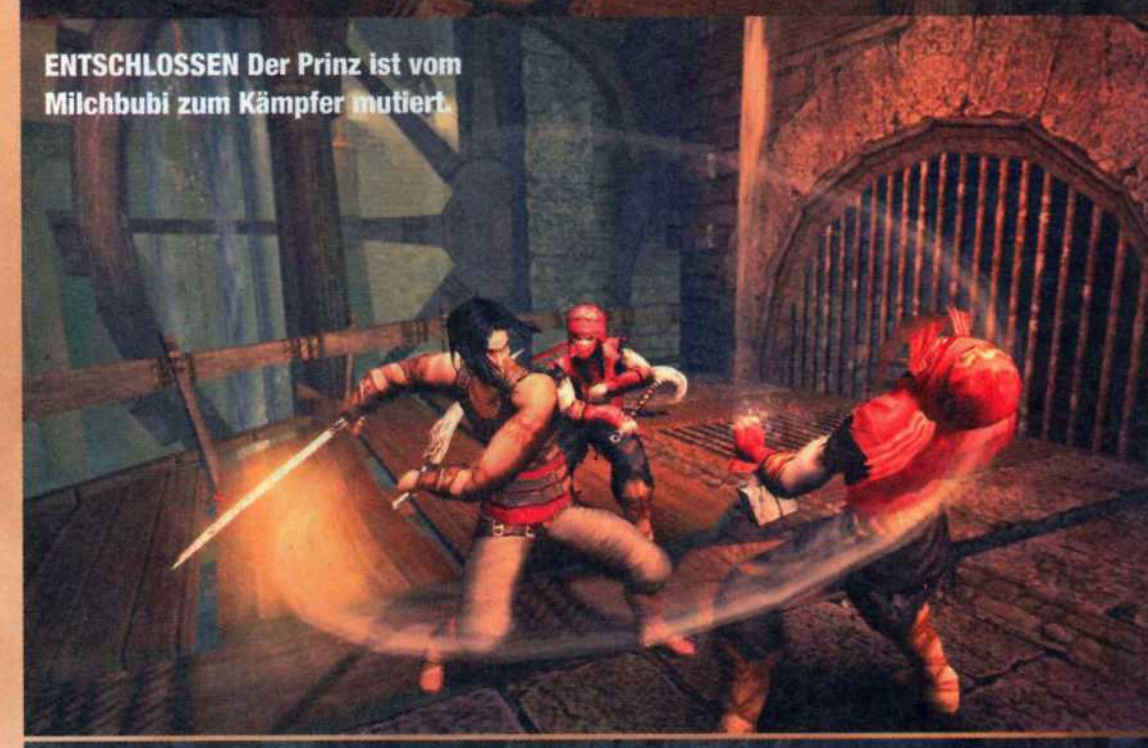
KOMPLETT ÜBERARBEITET

Diese Flucht erklärt auch das veränderte Aussehen des Prinzen im neuen Spiel. Er ist gezeichnet von dem Durchlebten und ein wahrer Kämpfer geworden. Wie mittlerweile bekannt wurde, gehört ihm das Schiff, welches auf einigen der ersten Screenshots zu sehen ist. Das Reisen ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels, um abwechslungsreiche Schauplät-

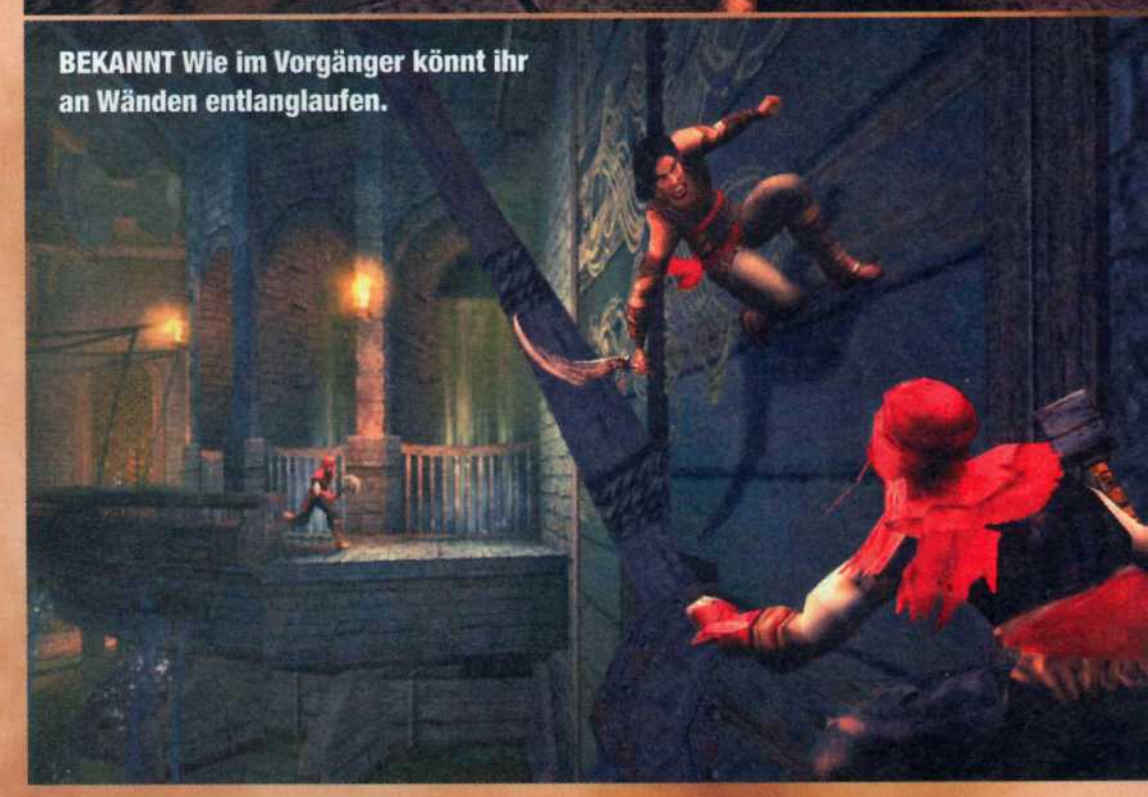
VIELFÄLTIG Es wird deutlich mehr Gegner geben als beim Vorgänger.



PENIBEL Die Hintergründe sind unglaublich detailliert dargestellt.



ENTSCHLOSSEN Der Prinz ist vom Milchbubi zum Kämpfer mutiert.



BEKANNT Wie im Vorgänger könnt ihr an Wänden entlanglaufen.

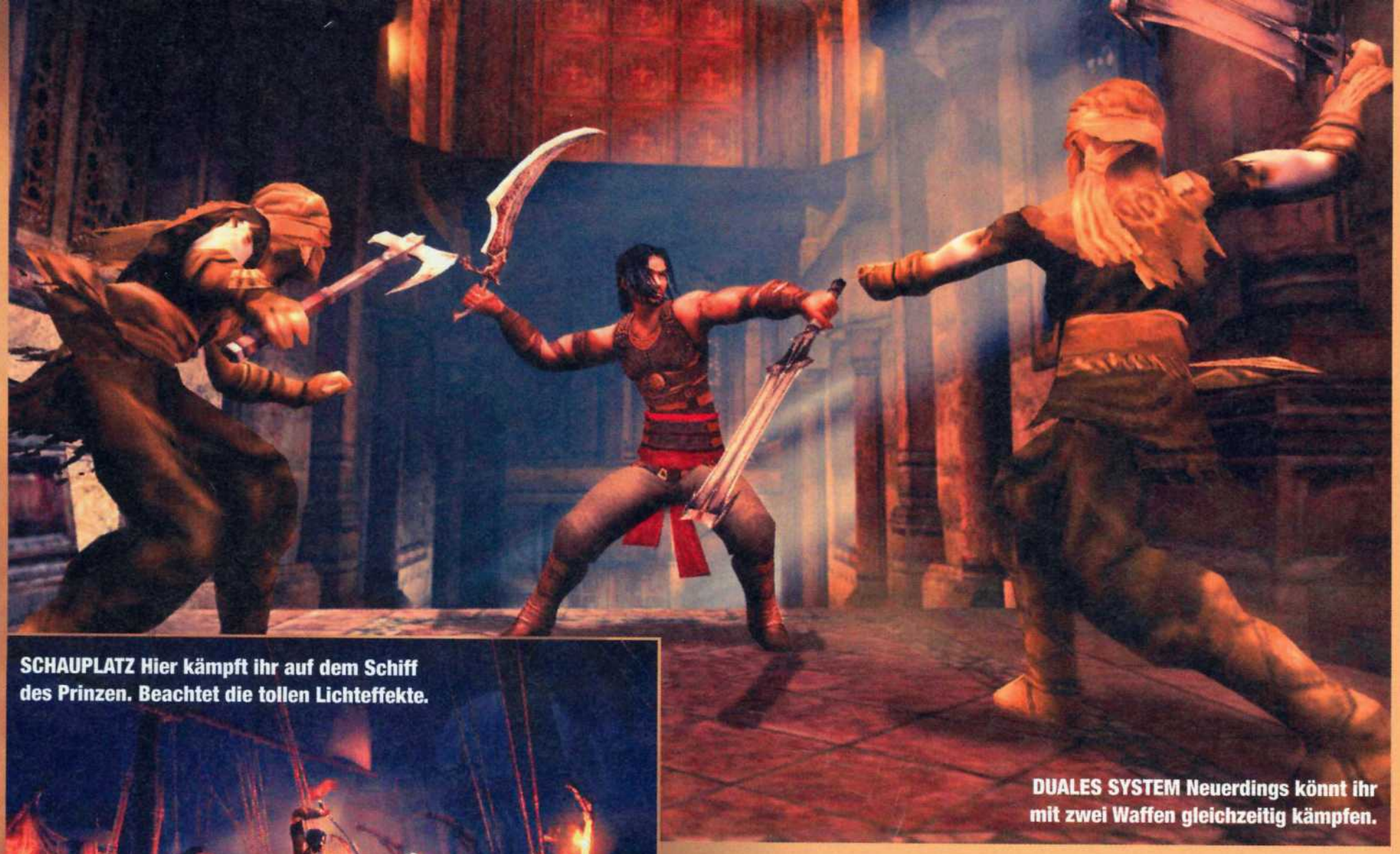
INFO **FREE-FORM FIGHTING SYSTEM**

Das Kampfsystem

Ubisoft möchte mit *Prince of Persia 2* die neue Action-Referenz stellen. Helfen soll dabei das neue „Free-Form Fighting System".

Ubisofts neues Kampfsystem bietet vielfältige Optionen. So habt ihr nicht nur die Möglichkeit, den Gegnern Waffen abzunehmen und sie einzusetzen, sondern dürft auch die Umgebung verstärkt mit in die Kämpfe einbeziehen. Zum Beispiel könnt ihr Gegner greifen und in Fallen oder Abgründe werfen. Die Entwickler haben sich von diversen Hongkong-Filmen inspirieren lassen, was man den Kämpfen auch ansieht. Nutzt im Raum hängende Seile, Wände, Vorsprünge sowie diverse Gegenstände, um den Widersachern den Garaus zu machen. Auch der Einsatz von Fernkampfwaffen ist kein Problem. Wie man die Gegner besiegt, soll laut Entwickler dabei ganz an der bevorzugten Kampftaktik des Spielers liegen. Wir sind gespannt.

KLASSE Ihr könnt Feinden die Waffen abnehmen und selber einsetzen.



DUALES SYSTEM Neuerdings könnt ihr mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen.

SCHAUPLATZ Hier kämpft ihr auf dem Schiff des Prinzen. Beachtet die tollen Lichteffekte.

NEU Ihr könnt Feinde als Schutzschild missbrauchen und gleichzeitig zuschlagen.

ERSTKLASSIG Die Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger noch mal verbessert.

ze zu garantieren. Darüber hinaus räumen die Entwickler den Kämpfen einen größeren Anteil im Vergleich zum Vorgänger ein. Damit keine Langeweile aufkommt, wurde das Kampfsystem überarbeitet und die Darstellung der Feinde grafisch und spielerisch aufgebohrt. So gab es im Vorgänger lediglich einige wenige Gegner und die kehrten im Spielverlauf auch noch immer wieder. Nun soll es deutlich mehr Feinde geben, die darüber hinaus auch noch über überraschende Kampftaktiken verfügen werden. Einige davon sind in der Lage, an Wänden entlangzulaufen, sodass sich der Spieler wundert: „Hey, das kann doch eigentlich nur ich!“ Außerdem kann der Prinz nun mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen, Gegner als Schutzschilde missbrauchen sowie Äxte oder Hämmer einsetzen. Die Entwickler integrierten aber auch eine taktische Note. So duelliert sich der Prinz in einer Szene mit einem gigantischen Gegner, der gut viermal so groß ist wie er selbst. Während man im Vorgänger häufig noch durch simples Button-Mashing weiterkam, muss man hier auf den Rücken des Riesen klettern und immer wieder die schwache Stelle an dessen Hinterkopf bearbeiten. Natürlich sind auch die aus dem Vorgänger bekannten Zeiteffekte wieder mit dabei, mit denen man das Spielgeschehen beispielsweise zurückspulen oder langsamer ablaufen lassen kann. Darüber hinaus werden die Entwickler weitere Zeitspielereien in das Spiel einbauen. Es soll beispielsweise möglich sein, die Zeit verlangsamt ablaufen zu lassen, während sich der Prinz weiterhin in Normalgeschwindigkeit über den Bildschirm bewegt. Dies verschafft ihm einen Vorteil gegenüber den Gegnern. Dieses Feature müsst ihr auch für diverse Rätsel einsetzen. So gibt es eine Stelle im Spiel, an der der Prinz über ein sich schnell drehendes Rad laufen muss. Nur wenn ihr das Rad mittels Zeitmanipulation verlangsamt, ist der Prinz in der Lage, dieses Hindernis zu überqueren. Mit *Prince of Persia 2* scheint Ubisoft erneut ein grandioses Spiel in der Mache zu haben. Wir können die Veröffentlichung des Titels jedenfalls kaum erwarten.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

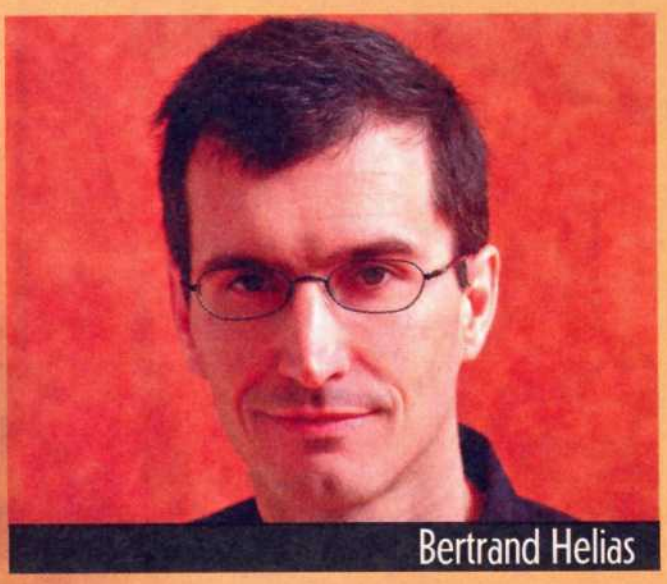
PRINCE OF PERSIA 2

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Prince of Persia 2 ist **deutlich actionlastiger als der Vorgänger**, spielt sich fantastisch und sieht exzellent aus.“


Bertrand Helias

„Der Spieler soll neuen Emotionen ausgesetzt sein!"

Wir hatten die Gelegenheit, mit Bertrand Helias, dem **Producer von Prince of Persia 2**, ein Interview zu führen. Lest selbst.

N-ZONE: Können Sie uns etwas mehr zur Story von *Prince of Persia* 2 verraten?
Bertrand Helias: Die Geschichte spielt einige Jahre nach *The Sands of Time*. In dieser neuen Episode wird der Prinz vom Dahaka gejagt, dem Wächter der Zeit. Dadurch, dass der Prinz in der letzten Episode die Zeit zurückgedreht hat, hat er die Zeitlinie unterbrochen. Jetzt jagt ihn der Dahaka, um den Prinzen dauerhaft aus der Zeitlinie zu entfernen. Der Prinz wird sterben. Es ist keine Frage des Ob, es geht nur um das Wann. Den Dahaka kann man nicht besiegen. Um seinem Schicksal entgegenzutreten, muss der Prinz eine dunkle und mysteriöse Insel erreichen, wo der Sand der Zeit seinen Ursprung hat.

N-ZONE: Benutzen Sie dieselbe Grafik-Engine wie im Vorgänger?
Bertrand Helias: Ja, wir benutzen immer noch unsere Grafik-Engine Jade, welche sich als eine der unglaublichsten Engines für diese Art von Spielen in der gesamten Industrie herausgestellt hat. Nichtsdestotrotz konnten wir durch unsere seit über zwei Jahren andauernden Arbeiten an Jade massive Verbesserungen erzielen. In *Prince of Persia* 2 sind die Verbesserungen bemerkenswert und wir können nun Dinge tun, wozu wir vor einigen Monaten noch nicht in der Lage waren.

N-ZONE: Werden Sie ein GBA- oder Nintendo-DS-Spiel von *Prince of Persia* 2 veröffentlichen?
Bertrand Helias: Nein, dazu haben wir keine Pläne.

N-ZONE: Wie kam es zu den Veränderungen von *Prince of Persia* 2 gegenüber Teil 1?
Bertrand Helias: Ja, das Spiel ist dunkler. Als wir die Entwicklung begannen, wollten wir, dass der Spieler neuen Emotionen, nämlich Angst und Unterdrückung, ausgesetzt ist. Er soll sich bedroht und gejagt fühlen, genau dann, wenn er glaubt, er ist stark genug, um die Situation zu meistern. Neue Umgebungen, actionreichere Kämpfe, ein mutigerer und gereifter Prinz – all diese Elemente sollen diese Emotionen hervorrufen.

N-ZONE: In Teil 2 hat der Prinz ja keinen Dolch der Zeit mehr. Mit welchem Gegenstand kann er jetzt die Zeit kontrollieren?
Bertrand Helias: Obwohl der Prinz seinen Dolch nicht mehr hat, kann er immer noch die Zeit manipulieren. Aber jetzt wird dieses Feature wesentlich nützlicher in den Kämpfen sein. Ihr könnt verschiedene Attacken auslösen, wenn ihr genug Sand der Zeit habt. Zum Beispiel könnt ihr die Zeit der Feinde verlangsamen, ohne dass eure eigene Zeit langsamer wird. So könnt ihr die Feinde leichter ausschalten. Wir haben viele weitere Zeit-Features, jede mächtiger als das vorige. Und wollt ihr es euch nicht unnötig schwer machen, solltet ihr die Features auch einsetzen.

N-ZONE: Das Kampfsystem funktionierte im Vorgänger hervorragend. Warum habt ihr es überarbeitet?
Bertrand Helias: Zunächst einmal denken wir, dass wohl jeder zustimmt, dass *Prince of Persia: The Sands of Time* einzigartig war, allein aufgrund der Quantität und der Qualität der Animationen im Spiel, völlig ungeachtet des Gameplays. Diese Sache wollten wir natürlich bewahren und sogar ausbauen. Wir haben mehr Animationen als im Vorgänger! Darüber hinaus ist es tatsächlich unsere Absicht, das Kampferlebnis zu verfeinern und jeden Kampf einzigartig zu gestalten. Wie? Nun, wir haben ein ganz neues Kampfsystem entwickelt und viele neue Bewegungen hinzugefügt. Was noch wichtiger ist, wir haben sichergestellt, dass der Spieler jederzeit seine nächste Kampfaktion selbst bestimmen kann. Zu jeder Zeit kann der Spieler wählen, ob er mehr auf Fernkampf setzt, einen gewalttätigeren Kampfstil nutzt oder die Umgebungen mit einbezieht. So könnt ihr euch um Säulen schwingen, um euren Feind zu töten, sowie Balken, Seile, Vorhänge oder Wände nutzen. Darüber hinaus haben wir dem Prinzen die Möglichkeit gegeben, Feinde als Schutzschild zu nehmen oder sie auf andere Gegner zu schmeißen. Wir glauben, dass es so viele verschiedene Kampfstile unter den Spielern geben wird. Die Möglichkeiten sind schier endlos und auch grafisch sehr beeindruckend!

„Die Möglichkeiten sind endlos und grafisch sehr beeindruckend!"

N-ZONE: Wird der Prinz wieder Unterstützung von anderen Charakteren bekommen?
Bertrand Helias: Es wird verschiedene neue Charaktere geben, insbesondere Frauen, welche in die Story einbezogen sind. Werden sie auf der Seite des Spielers sein? Das kann ich euch nicht verraten. Was ich euch aber sagen kann, ist, dass Farah aus dem ersten Teil nicht mehr dabei sind wird. Aber die neuen weiblichen Charaktere sollten den Spieler nicht weniger faszinieren.

N-ZONE. Wie wollt ihr den Wiederspielwert erhöhen?
Bertrand Helias: Der Wiederspielwert ist enorm wichtig für uns. Das System, an dem wir arbeiten, wird den Spieler reizen, *Prince of Persia* 2 immer wieder zu spielen, um endlich alle Optionen und Belohnungen zu sehen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

BEEINDRUCKEND Dieser riesige Gegner ist noch nicht mal ein Boss!

Killer 7

Capcom lässt den GameCube in seinem **neuesten Actiontitel** zum Spielzeug für Erwachsene werden.

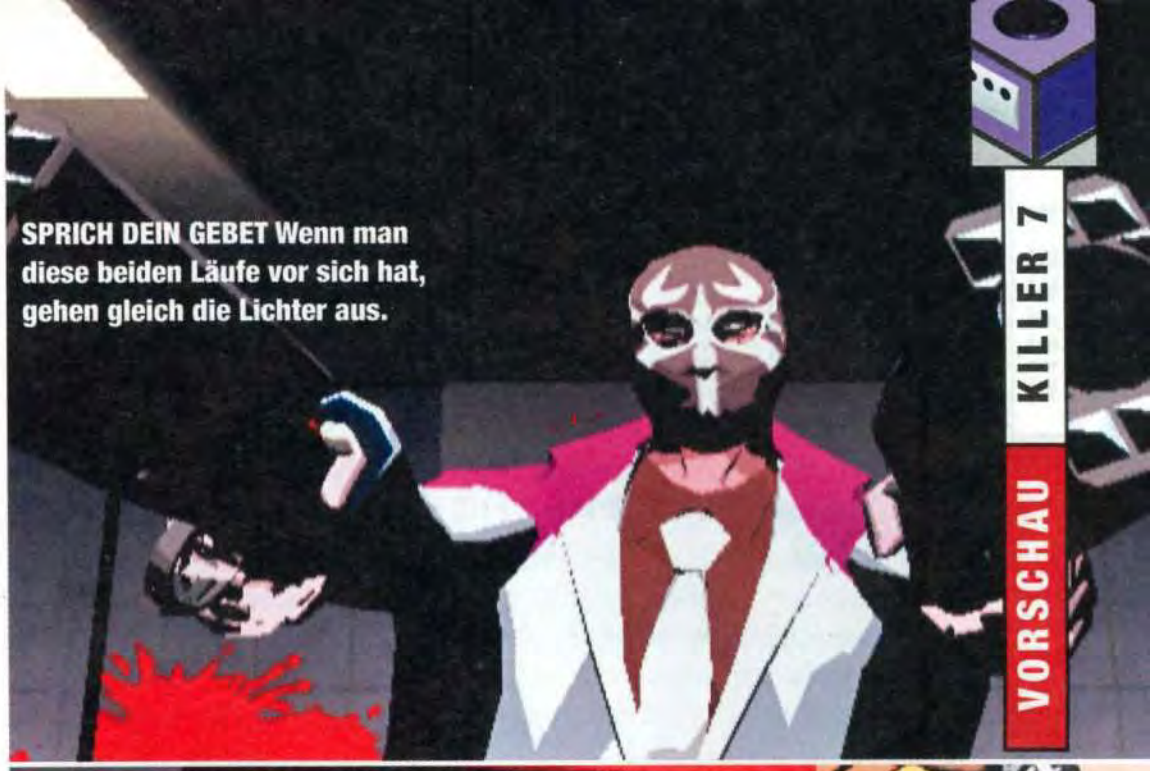
RAINY DAY Das miese Wetter unterstützt die bedrückende Atmosphäre des Titels.

KUNSTOBJEKT Im Gegensatz zu anderen Spielen sind die Umgebungen bewusst detailarm gestaltet.

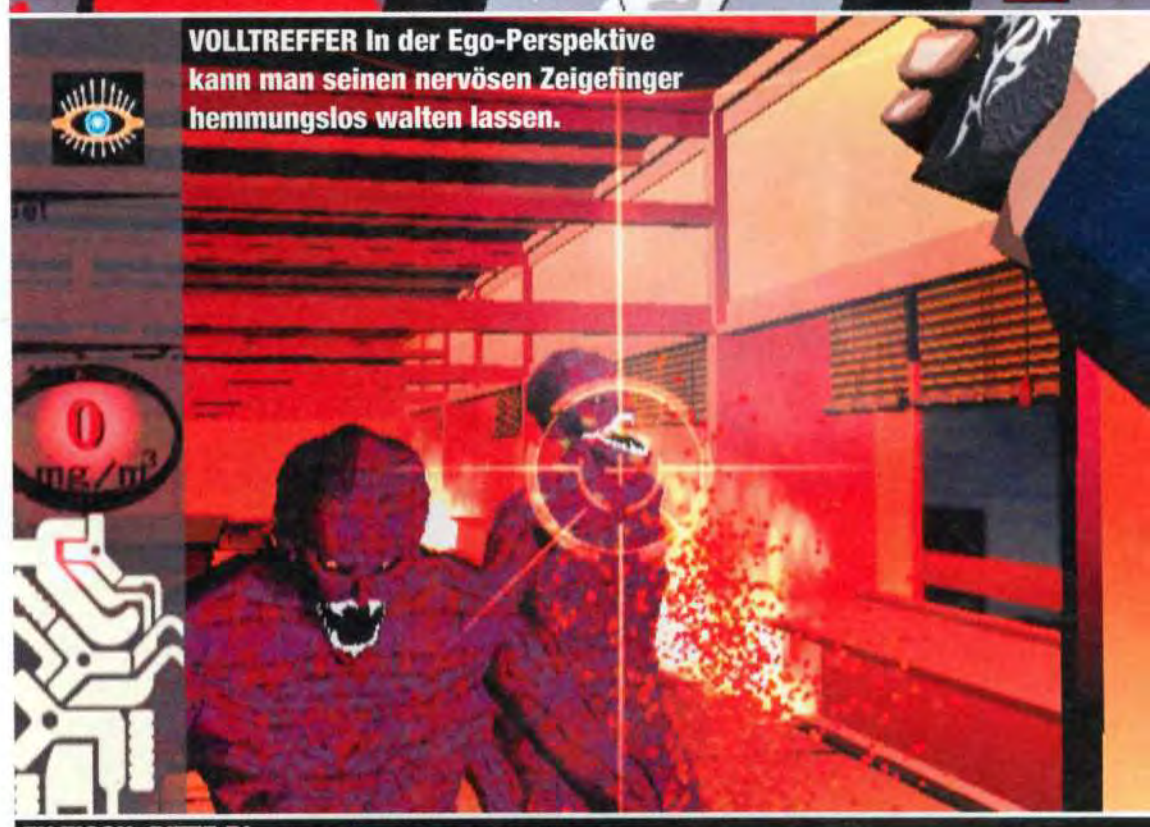
Was die PlayStation 2 und die Xbox betrifft, sind Spiele mit einem hohen Maß an Gewalt keine Seltenheit und lösen daher nicht so viel Verwunderung bei ihrem Erscheinen aus. Beim GameCube sieht es in dieser Beziehung allerdings etwas anders aus. Unter den GameCube-Titeln, die bislang auf den Markt kamen, findet man eher selten Games, die ausschließlich für Erwachsene geeignet sind. Diese Tatsache führte – zusammen mit dem Marketing von Nintendo – dazu, dass der GameCube von vielen Spielern als Kinderkonsole belächelt wird. Capcom schätzt den Markt offenbar anders ein und hat noch die meisten Titel zu bieten, die explizit Gewalt darstellen und somit mehr für ein erwachsenes Publikum geeignet sind. Die *Resident Evil*-Reihe zum Beispiel ist aufgrund der hohen Spannung und der Möglichkeit, den Zombies arge Kopfschmerzen zu bereiten, nicht unbedingt etwas für schwache Nerven. Mit dem neuesten Teil (*Resident Evil 4*) setzen die Entwickler sogar noch einen drauf und schikken euch Ende des Jahres in ein Horror-Abenteuer, das beängstigender und brutaler kaum sein könnte.

ZU VIEL FÜR DEN GAMECUBE?

Aber auch *Killer 7* wird mit Sicherheit für Schlagzeilen sorgen. Grund dafür wird unter anderem der innovative Cel-Shading-Grafikstil sein. Neben dieser Gemeinsamkeit gibt es bei Capcoms Cel-Shading-Game allerdings einen bemerkenswerten Unterschied zu Spielen, die diese Technik ebenfalls verwenden: *Killer 7* wird durch sein Design zu etwas Besonderem. Man hat fast den Eindruck, als hätten die Entwickler einen Hochschulkurs im Fach abstrakte Kunst absolviert. Sämtliche Umgebungen wurden ziemlich detailarm und unter Verwendung von sehr wenigen Farben gestaltet. Diese minimalistische Gestaltung der Räume erzeugt eine beklemmende Atmosphäre. Die umherstreifenden Gegner, bei deren Gestaltung das Capcom Production Studio 4 sehr viel Fantasie an den Tag gelegt hat, passen perfekt in das ungewöhnliche grafische Bild von *Killer 7*. Die hemmungslose Verwendung von Pixelblut hebt sich ganz extrem von der detailarmen Gestaltung der Umgebungen ab. In einigen Szenen sprudelt das virtuelle Blut nur so aus den zu Boden sinkenden Kreaturen. Was der Spieler hier zu Gesicht bekommt, ist absolut nichts für schwache Nerven oder nervöse Mägen. Ein derart hohes Maß an visueller Gewalt ist im Videospielbereich zwar nicht unbedingt etwas Neues, allerdings wirkt das blutreiche Ableben der Gegner in *Killer 7* durch den Kontrast zwischen den kargen Umgebungen und der extremen Gewalt einige Spuren heftiger als bei anderen Spielen. Der Mann, der im Spiel in derart hemmungsloser Art und Weise über Leichen geht, ist Harman Smith, ein recht unscheinbar anmutender,



SPRICH DEIN GEBET Wenn man diese beiden Läufe vor sich hat, gehen gleich die Lichter aus.



VOLLTREFFER In der Ego-Perspektive kann man seinen nervösen Zeigefinger hemmungslos walten lassen.

ZU TISCH, BITTE Die Küche dieses Kochs sieht nicht gerade einladend aus.

GROSSBRAND Hier ist jetzt Eile angesagt, falls man nicht als verkaufsfertiges Brikett enden will.

MASK DE SMITH Bewaffnet mit einer Maske und zwei Granatwerfern, heizt dieser Typ den Feinden gehörig ein.

INFO CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4

Spiele für Erwachsene

Capcoms hausinternes Entwicklerstudio programmiert GameCube-Spiele, die nichts für schwache Nerven und auf keinen Fall für Kinderhände sind.

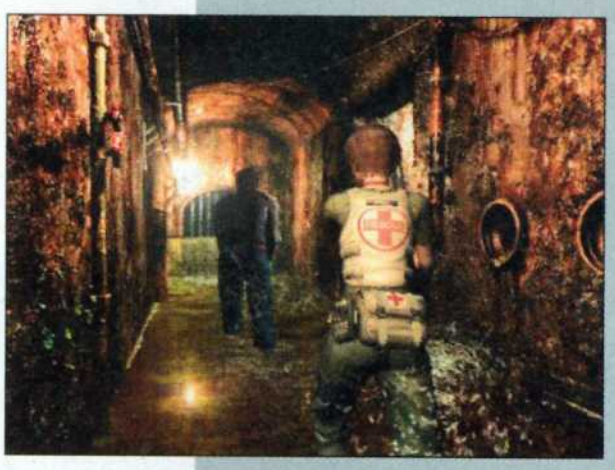
Die Jungs aus dem Capcom Production Studio 4 können schon eine ordentliche Liste an Spielen für sämtliche Systeme vorweisen. Für den GameCube haben sie bereits vier Games entwickelt, die auch auf dem europäischen Markt erschienen sind. Im Folgenden stellen wir die erhältlichen Titel und diejenigen, die noch auf uns zukommen, kurz vor.

· P.N.03

In der Rolle von Vanessa Z. Schneider müsst ihr einen durchgedrehten Computer ausschalten, der auf einem unbekannten Planeten nahezu alles Leben ausgelöscht hat. Ein guter Actiontitel, der allerdings nach einiger Zeit mit Wiederholungen in der Levelgestaltung und eintönigem Gameplay zu kämpfen hat.

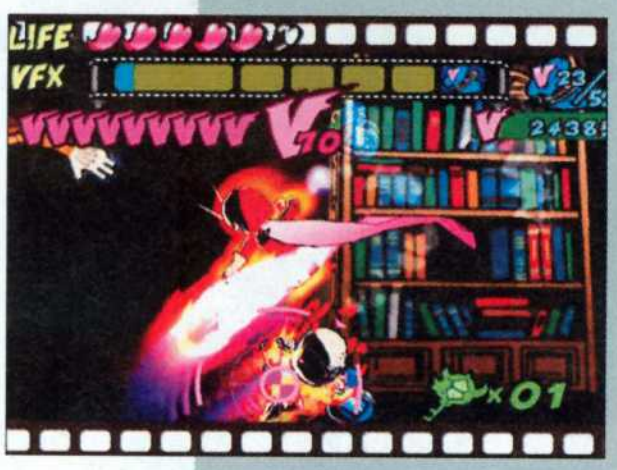
· Resident Evil

Im GameCube-exklusiven Remake des genialen ersten Teils bekommt es Chris Redfield mit allen möglichen Kreaturen der Hölle zu tun. Die spannend erzählte Geschichte und die grandios überarbeitete Grafik machen *Resident Evil* zum absoluten Must-have-Titel – nicht nur für Horror-Fans.



· Resident Evi Zero

In diesem GameCube-exklusiven Prequel zu *Resident Evil* erfährt der Spieler sämtliche Hintergründe, die zu den schrecklichen Ereignissen im ersten Teil führten. Das technisch hohe Niveau, die *Resident Evil*-typische Geschichte und die albtraumhaften Kreaturen machen auch diesen Teil zu einem Tophit.



· Viewtiful Joe

Nachdem seine Freundin von einem Filmbösewicht entführt wurde, sieht sich Joe gezwungen, es seinem großen Idol Captain Blue gleichzutun und sich durch Horden von Gegnern zu prügeln. Der Titel ist zwar knackig schwer, macht aber wegen der pausenlosen Action und dem coolen Grafikstil enorm viel Spaß.

ERSCHEINT DEMNÄCHST:

· Resident Evil 4
Erscheinungsdatum: Frühjahr 2005

· Viewtiful Joe 2
Erscheinungsdatum: 2005

alter Mann, der sich nur im Rollstuhl bewegen kann. „Wie soll ein Rollstuhlfahrer für so derbe Massaker sorgen?", werden sich jetzt wahrscheinlich einige fragen.

GLEICH SIEBEN MENSCHEN IN EINEM

Des Rätsels Lösung ist die gespaltene Persönlichkeit des alten Mannes. Der Gute beherbergt nämlich sieben weitere Persönlichkeiten (Con Smith, Garcian Smith, Kevin Smith, Kaede Smith, Coyote Smith, Dan Smith und Mask de Smith) in seinem Körper, in die er sich verwandeln kann, sobald es die Situation erfordert. Jede dieser Personen greift dabei auf eine individuelle Waffe und Spezialfähigkeit zurück. Als Kevin Smith verwendet der Spieler hauptsächlich ein Messer, mit

KOPFLOS Selbst nach so einer Schönheitsoperation versuchen manche Gegner das Weite zu suchen.

BLUTBAD Während der Schießereien fließt das virtuelle Blut literweise.

UNSCHEINBAR Erst nachdem Harman Smith seine besondere Gabe benutzt hat, erkennt man die Gegner als solche.

dem er hinterhältig die Feinde von hinten angreift, um ihnen die Kehle aufzuschlitzen. Mask de Smith setzt auf brachiales Vorgehen und befördert die Gegner mit zwei Granatwerfern auf den Friedhof. Das Gameplay liegt noch weitestgehend im Dunkeln. Allerdings kann nach der Sichtung einiger Trailer und Videos schon so viel gesagt werden: Der Spieler scheint sich im Spiel nur für die Laufwege des Charakters in den etlichen Umgebungen entscheiden zu können. Kreuzen Zombies seinen Weg, so schwenkt die Kamera per Knopfdruck in eine Ego-Perspektive um und man kann die Feinde mit Blei voll pumpen. Inwieweit dadurch die spielerische Freiheit eingeschränkt wird, kann noch nicht gesagt werden.

BRUTALER TERROR

Die Vereinigten Staaten von Amerika werden von einer Terroristenorganisation namens Heaven's Smile attackiert. Harman Smith wird von der Regierung angeheuert, um diese Bedrohung zu eliminieren. Während seines Auftrags greift er auf seine sieben anderen Persönlichkeiten zurück, um Horden von Zombies und anderen Kreaturen unter Anwendung von roher Gewalt zu erledigen. Leider hatten wir noch keine Gelegenheit, selbst Hand an das Spiel zu legen, aber wir können schon jetzt prognostizieren, dass der Titel in dieser Form garantiert nicht in Deutschland erscheinen wird. Wir sind gespannt!

UDO CRNJAK

VORSCHAU

KILLER 7

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 4
Internet: **www.capcom.co.jp/killer7**	
Spieler **1**	Termin **2005**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Durch den **Kontrast zwischen Grafikstil und hoher Brutalität** sticht Killer 7 besonders hervor."

STOLPERSTEIN Ein Schuss ins Bein hält diesen Gesellen erst einmal auf Distanz.

ZU VIEL SONNE Dieser Typ sieht im wahrsten Sinne des Wortes rot.

FRIEDHOFSTIMMUNG Im dichten Nebel sind Feinde erst sehr spät auszumachen.

ZIELFÄHIGKEIT Bei den Zähne-fletschenden Viechern ist eine ruhige Hand lebensnotwendig.

HAST DU EIN PROBLEM? Bei so einem finsteren Blick kriegt man es mit der Angst zu tun.

BIZARR Das Charakterdesign ist aufseiten der guten und der bösen Jungs recht abgefahren.

ÄHNLICH Parallelen zu Resident Evil sind nicht von der Hand zu weisen.

Dead Rush

Survival-Horror meets Rennspiel: Dieses knallharte Spiel sollte kein Vorbild für den Straßenverkehr sein. Ran an die Zombies!

HERZLICH Man, habe ich dieses Auto lieb!

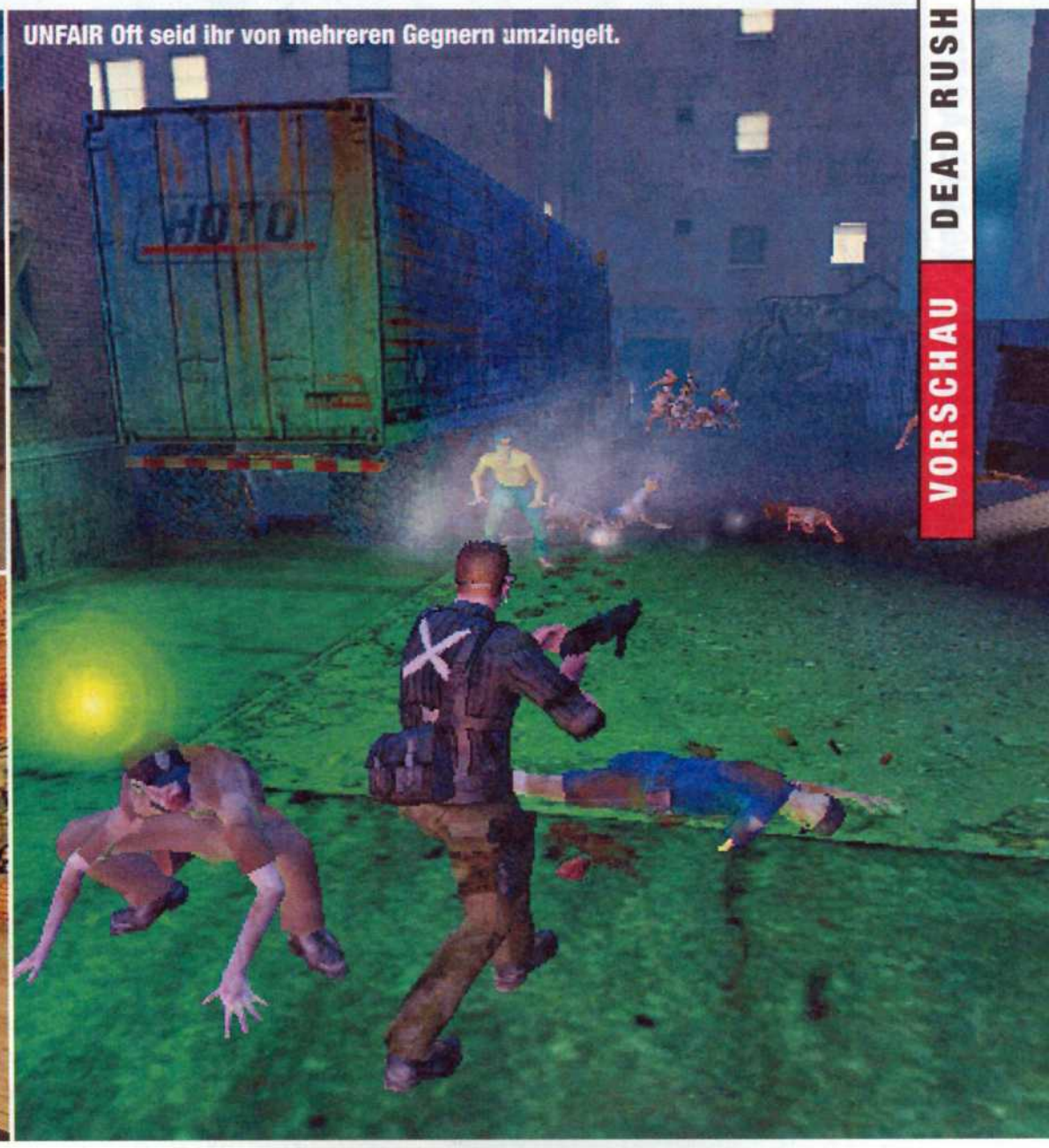
Ohne sich an irgendetwas entsinnen zu können, wacht der Hauptdarsteller von *Dead Rush* namens Jake Walker an einem Strand nahe der Kleinstadt Eastport auf und schleppt seinen geschundenen Körper erst mal in das Stadtzentrum, um sein Erinnerungsvermögen wiederzuerlangen. Und hier scheint die Hölle auf Erden losgebrochen zu sein: Hunderte von fauligen Zombies schleichen durch die Straßen und verwandeln das von Erdbeben heimgesuchte Örtchen in eine Kampfzone.

ZEBRASTREIFEN ADE

Das Spiel mixt das Beste aus zwei Genres zu einem interessanten Softwarecocktail: Survival-Horror à la *Resident Evil* und Driving-Action im Stil von *True Crime*. Auf der Suche nach Antworten erkundet ihr per pedes zombieverseuchte Häu-

HEISS Die Jungs sind Feuer und Flamme.

AUSWEIS BITTE Eine Fahrzeugkontrolle mal anders.


UNFAIR Oft seid ihr von mehreren Gegnern umzingelt.

ser und sammelt allerlei Waffen, die das Herz eines jeden Splatter-Fans höher schlagen lassen. Abgesehen von diversen Schusswaffen wie Pistolen, Schrotflinten und Gewehren kommen auch Flammenwerfer, Kettensägen und Molotowcocktails zum Einsatz. Begibt man sich auf die Straße, ist man erst einmal ob der großen Anzahl an wütenden Zombies erschrocken. Die einzige Lösung ist das Entern eines herumstehenden Wagens. Wer nun denkt, dass man hinter dem Steuer eines Boliden nichts zu befürchten hat, wird schnell eines Besseren belehrt. Nach kurzer Zeit hängen unzählige Monster an Motorhaube und Kofferraum herum und versuchen, das Gefährt zu zerstören, um an den leckeren Inhalt zu gelangen. Durch gekonnte Fahrmanöver kann man die Störenfriede allerdings abschütteln und so seine Erkundungstour durch Eastport weiterführen.

GEFRÄSSIGE ZOMBIES

Hat das Fahrzeug zu viel Schaden genommen, muss man es nicht zwingend am Straßenrand stehen lassen. Aus herumstehenden Autowracks kann man brauchbare Teile herausbrechen, um sie dann ins eigene Gefährt einzubauen, wodurch dieses repariert oder sogar verbessert wird. Die auf der E3 gezeigten Sequenzen liefen durchgehend flüssig und vermittelten eine spannende Horroratmosphäre. Alles in allem hört sich die Mischung aus Survival-Horror und Driving-Action sehr gut an und könnte für frischen Wind sorgen.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

DEAD RUSH

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch

Internet: **www.activision.de**

Spieler	Termin
1	2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

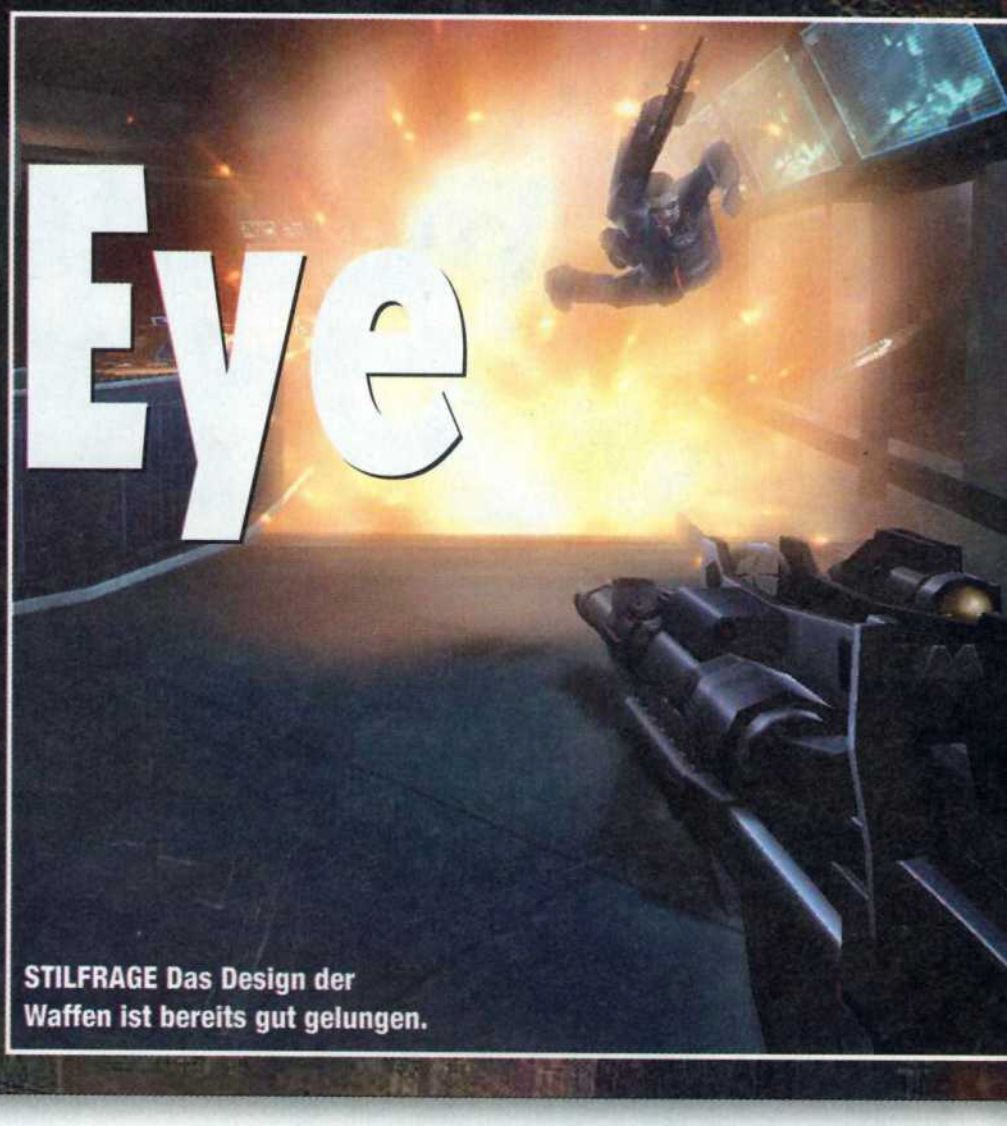
„Wer faulige Zombies schon immer einmal **mit seinem Auto zusammenfahren** wollte, wird Dead Rush lieben!"

HUNGER Gleich enden wir als Frühstück!

EXPLIZIT Die Gewaltdarstellung ist sehr hoch.

GoldenEye Rogue Agent

Entdeckt die dunkle Seite der Macht und spielt in diesem **ultraharten Ego-Shooter** den Bösewicht!



STILFRAGE Das Design der Waffen ist bereits gut gelungen.

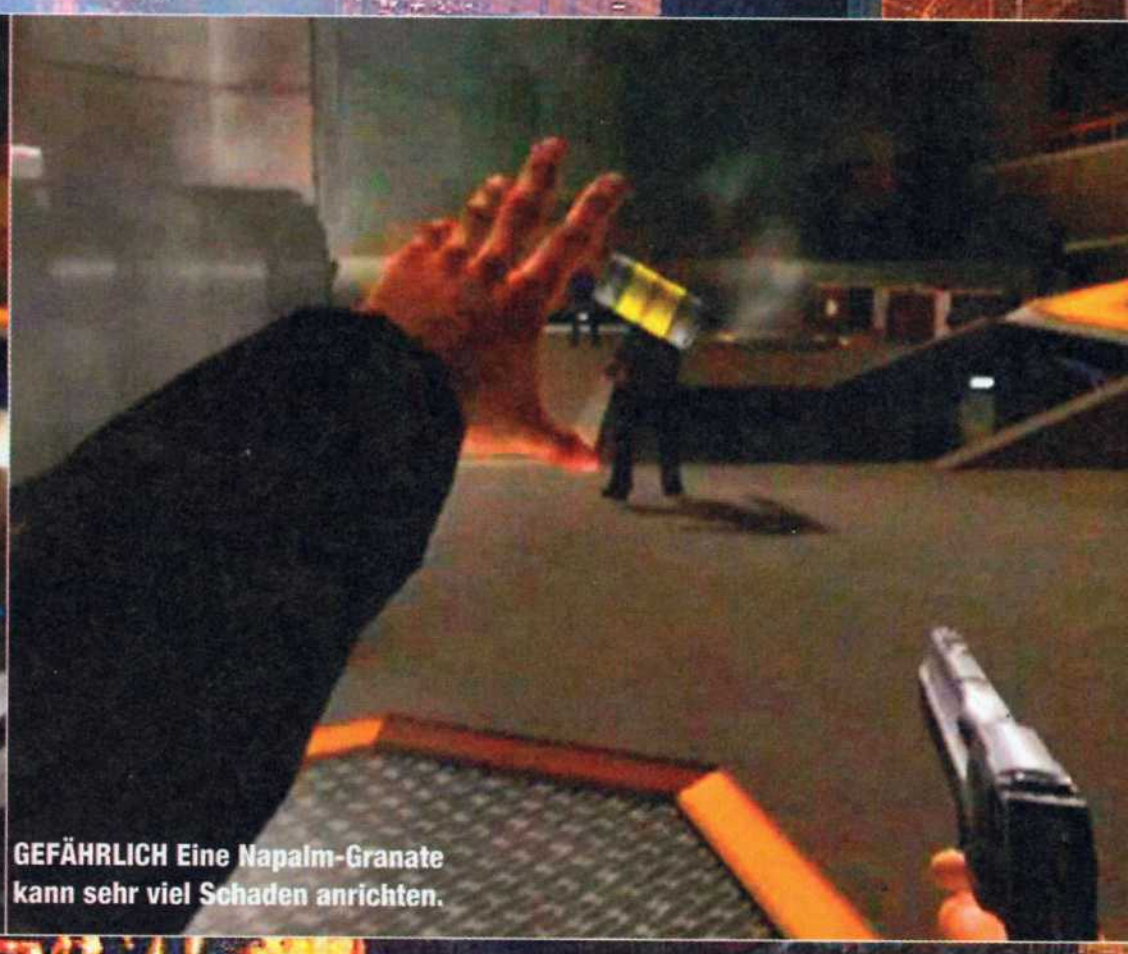
Mal etwas frischen Wind ins Bond-Universum bringen, das dachte man sich wohl auch bei Electronic Arts, als man mit der Entwicklung von *GoldenEye: Rogue Agent* begann. So dreht sich die Handlung zwar rund um 007, allerdings übernehmt ihr diesmal nicht die Kontrolle über den legendären Geheimagenten. Vielmehr kontrolliert ihr einen ehemaligen MI6-Agenten, der wegen brutaler Vorgehensweise aus dem Agentendienst entlassen wurde und nun bei Oberbösewicht Auric Goldfinger angeheuert hat. Goldfinger ist in eine Privatfehde mit dem genialen Wissenschaftler Dr. No verstrickt. Die beiden liefern sich einen erbarmungslosen Krieg, der Sieger erhält die Herrschaft über die größte kriminelle Organisation der Welt. Im Zuge dieser Auseinandersetzung wird euer Spielcharakter schwer verletzt und verliert ein Auge. Mit modernster Technologie wird sein Auge wiederhergestellt. Dieses elektronische Auge ist euer „GoldenEye", welches euch im Spielverlauf ganz neue, einzigartige Möglichkeiten, zum Beispiel ein erweitertes Sichtfeld, eröffnet.

JAMES BOND WILL RETURN

Vor allem die Tatsache, dass ihr die Rolle eines Bösen im Bond-Universum übernehmt, trägt viel zur Spannung und Atmosphäre des Titels bei. So verschlägt es euch im Spielverlauf immer wieder an Originalschauplätze wie die Schweizer Berge, die Straßen Hongkongs, nach Fort Knox, Dr. Nos Versteck Crab Key in der Karibik oder einen aus *Moonraker* inspirierten Level. Natürlich trefft ihr auch auf Originalcharaktere wie Oddjob, Scaramanga, Xenia Onatopp, Pussy Gallore und natürlich James Bond persönlich. So schubst ihr 007 beispielsweise von einer Wand herunter und denkt, er wäre tot. Aber ist James Bond jemals in seinen Filmen gestorben und nicht zurückgekehrt?

Ihr könnt auf ein Arsenal an Waffen, darunter Pistolen, Sniper-Gewehre, Maschinenpistolen oder Raketenwerfer, zurückgreifen. Das Leveldesign ist bereits jetzt sehr clever und

AUS DEM WEG Mit dem Raketenwerfer verschafft ihr euch schnell Platz.



GEFÄHRLICH Eine Napalm-Granate kann sehr viel Schaden anrichten.

ACTION NONSTOP Im Mehrspieler-Modus geht es mächtig zur Sache.

SOLIDE Grafisch könnte der Titel noch etwas beeindruckender aussehen.

es gibt jede Menge Vorsprünge und Kisten, hinter denen ihr euch verstecken könnt. Aber Vorsicht, auch die Computergegner machen sich die Deckung zunutze.

INTELLIGENTE FEINDESSCHAR

Die Entwickler investierten viel Zeit in die künstliche Intelligenz. Die Feinde werden euch beispielsweise umso aggressiver angreifen, je stärker ihr sie unter Beschuss nehmt . Außerdem nutzen sie eventuell ihre eigenen Leute als Schutzschild, um selber nicht getroffen zu werden. *GoldenEye: Rogue Agent* bietet Action pur. Schleicheinlagen oder Versteckspiele sind nicht angesagt. Jede Waffe, die ihr auf dem Boden seht, kann aufgenommen werden. Dabei könnt ihr auch zwei Waffen gleichzeitig bedienen und mit jeder Hand unabhängig voneinander feuern. Solange ihr noch eine Hand frei habt, könnt ihr mit dieser nach Feinden schlagen oder sie greifen und als Schutzschild missbrauchen. In manchen Levelabschnitten gelingt es euch gar, eure Gegner in eine Falle zu locken. In einem Abschnitt verleitet ihr die Gegner dazu, in einen Raum zu gehen. Ihr verschwindet durch die Hintertür, verschließt den Raum und zündet eine Rakete. Eure Feinde haben keine Chance und verenden im heißen Feuer der Antriebsdüsen. Grafisch sieht *GoldenEye: Rogue Agent* gut aus, ohne Highlights zu setzen. Dies kann sich jedoch bis zum Release im Herbst noch ändern. Wir freuen uns jedenfalls schon auf diesen vielversprechenden Titel!

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

GOLDENEYE

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Internet:	goldeneye.ea.com
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Spannender Ego-Shooter mit vielen interessanten Ansätzen und sehr **cleverer Story.**“

ABSCHUSSBASIS Den Moonraker-Schauplatz kennt man aus dem Film.

ORIGINAL-CHARAKTERE Im Spiel trefft ihr auf viele alte Bekannte.

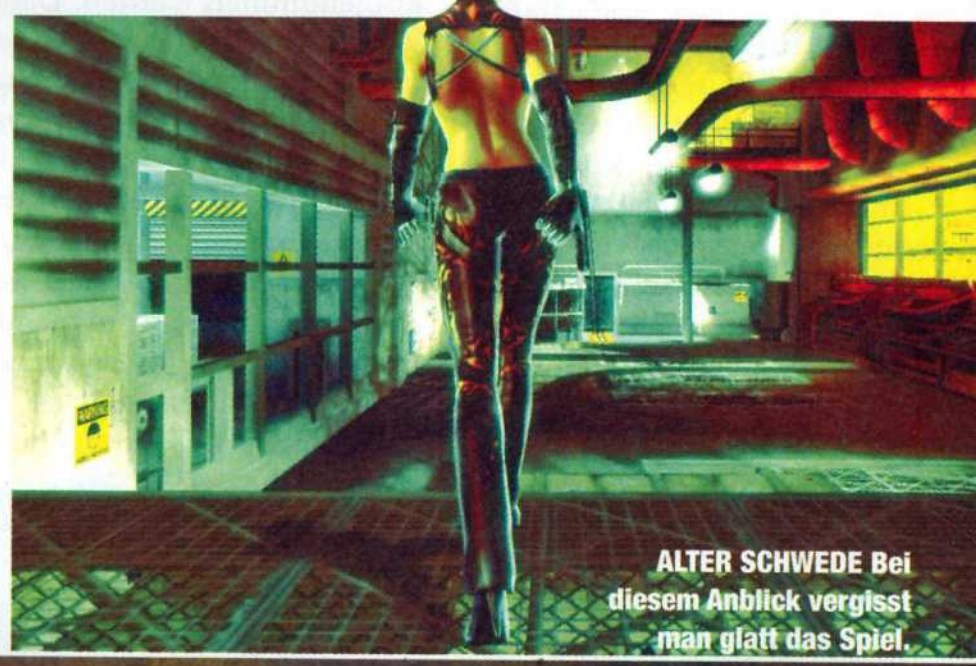
Catwoman

Spider-Man und Co. bekommen sexy Konkurrenz: **Catwoman wetzt die Krallen** und missbraucht böse Jungs als Kratzbaum.

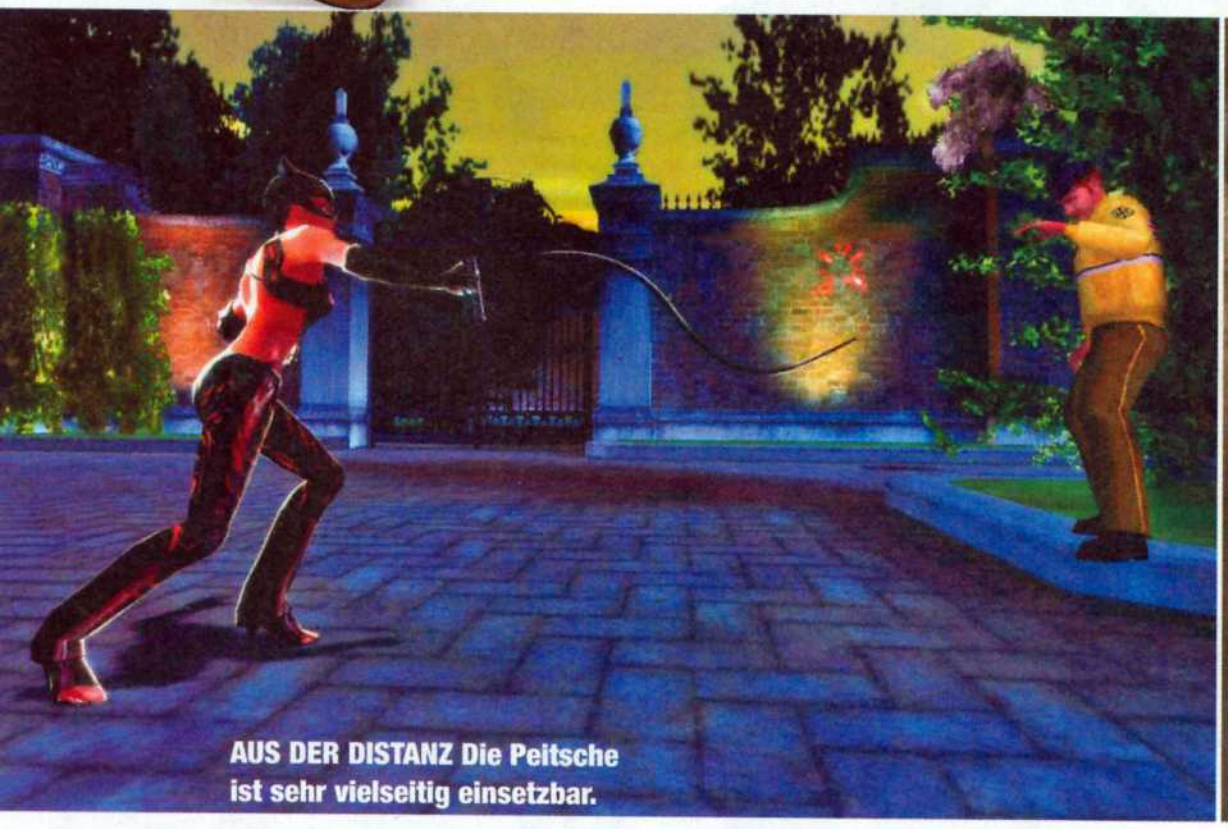
Comic-Verfilmungen haben in letzter Zeit Hochkonjunktur. Nachdem *Spider-Man* ein Riesenerfolg an den Kinokassen war, folgten auch die X-Men auf dem Fuße. Kultregisseur Tim Burton hat es vor etlichen Jahren mit seinen genialen Batman-Filmen vorgemacht. DCs geflügelter Rächer bekam es in Teil 2 unter anderem mit der ebenso gefährlichen wie schönen Catwoman zu tun. Dieser Charakter bekommt nun endlich seine eigene Comic-Verfilmung, in der Halle Berry die Hauptrolle übernimmt – und das dazugehörige Spiel darf natürlich auch nicht fehlen. Das Entwicklerstudio Electronic Arts UK arbeitet sehr eng mit Argonaut Games zusammen, wodurch die Produktionszeit des Spiels rekordverdächtig kurz gehalten wird. Gerade mal acht Monate befindet sich *Catwoman* nun in Entwicklung, und das, obwohl es für alle Systeme (GameCube, GBA, PlayStation 2, Xbox und PC) entwickelt wird.

BRAVE MIETZEKATZE

Genau wie im Film ist Catwoman mit einer Peitsche und rasiermesserscharfen Klauen ausgestattet, mit denen sie das feindliche Gesocks aufmischen kann. Dies sind eigentlich schon mehr als ausreichende Voraussetzungen, um im Kampf zu bestehen. Darüber hinaus greift Catwoman aber auch noch auf den brasilianischen Tanz-Kampf-Stil Capoeira zurück und fegt den Gegnern damit reihenweise die Füße unter dem Hintern weg. Auch die Umgebung wird während der Kämpfe eine große Rolle spielen. So kann Catwoman beispielsweise mit ihrer Peitsche Gegenstände zu sich holen, um sie dann mit voller Wucht den Gegnern an die Rübe zu werfen. Da Katzen bekanntermaßen in der Nacht sehr gut sehen können, verfügt auch Catwoman über diese Fähigkeit, die sie im Kampf einsetzen kann. Zerstört sie zum Beispiel die Lichtquelle, so tappen die Gegner im Dunkeln und sie hat somit leichtes Spiel. Die Peitsche lässt



ALTER SCHWEDE Bei diesem Anblick vergisst man glatt das Spiel.



AUS DER DISTANZ Die Peitsche ist sehr vielseitig einsetzbar.

KATZENGLEICH Catwomans Kampfstil sieht gut aus und ist sehr effektiv.

INFO DIE GBA-VERSION

Auslauf ist wichtig

Das Spiel zum gleichnamigen Film wird auch für Nintendos Handheld umgesetzt und wird sowohl die Story als auch die spielerischen Elemente der „großen Versionen“ beinhalten. Wir haben für euch schon einmal die ersten Screenshots zusammengetragen.

ÜBERRASCHUNG Die drei Wachmänner werden gleich ihr blaues Wunder erleben. Mit Catwoman ist eben nicht zu spaßen.

SPIELEND Auch auf dem GBA gibt Catwoman ihre Capoeira-Künste in Kämpfen mit feindlichem Gesocks zum Besten.

sich zudem sehr gut dazu benutzen, um Gangster zu entwaffnen. Im Laufe des Spiels lässt sich das Move-Sortiment auch gegen bares Geld erweitern. Weiterhin füllen erfolgreiche Combos während der Kämpfe eine besondere Leiste, die spezielle Wildcat-Moves möglich macht, sobald sie vollständig gefüllt ist. Allerdings sind die Kämpfe nicht alles, was die Umsetzung des Films zu bieten hat. Das eine oder andere Rätsel ist auch dabei, wenngleich keine Kopfnüsse im Stile eines *Resident Evil* zu erwarten sind. Eine weitere bekannte Eigenschaft von Katzen: Sie sind sehr begabte Kletterer. Das Gleiche gilt auch für Catwoman: In graziler Art und Weise erklimmt sie Häusersimse oder springt von einem Dach zum nächsten. Ihre Peitsche erweist sich auch bei diesen Sprungpassagen als nützliches Hilfsmittel.

SCHARFE KRATZBÜRSTE

Seit Lara Croft gab es nur sehr wenige Protagonistinnen in Videospielen, die einen derartigen Sex-Appeal hatten. Die überaus gelungenen Animationen lassen Männerherzen höher schlagen. Aber auch der Rest der Grafik macht einen guten Eindruck. Dynamische Lichtquellen sorgen für Atmosphäre und die Umgebungen wurden sehr solide gestaltet. EA schafft es anscheinend, uns in Rekordzeit eine gute Filmumsetzung zu bescheren.

UDO CRNJAK

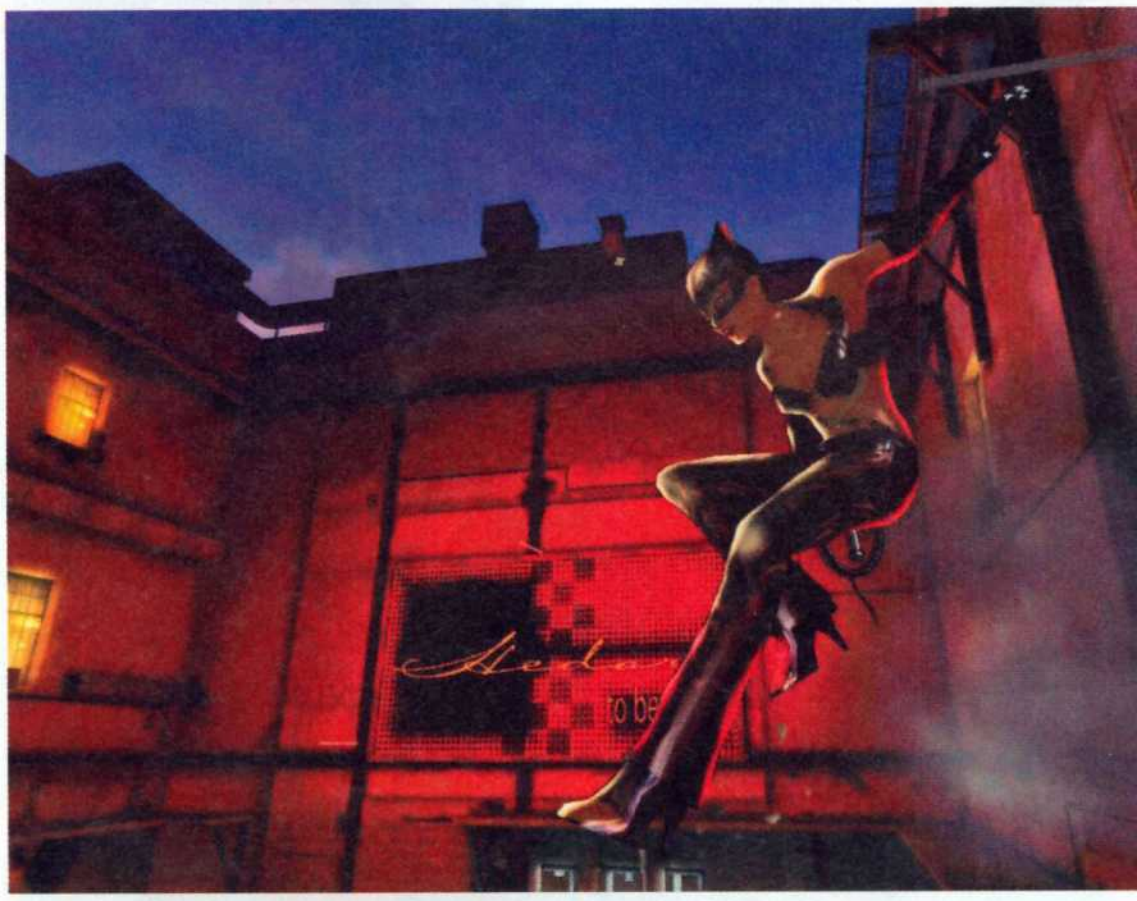
VORSCHAU	
CATWOMAN	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA UK/Argonaut Games
Internet: www.electronic-arts.de	
Spieler: 1	Termin: 12. August

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Diese Filmumsetzung verspricht nicht nur wegen der **leckeren Hauptdarstellerin** richtig gut zu werden.“

VORLAGE Die Umgebungen wurden zum Teil dem Film entnommen.



SPRUNGEINLAGE Die Katzenfähigkeiten sind oftmals sehr hilfreich.

AUF DER LAUER Catwoman wartet auf den richtigen Zeitpunkt.

Animal Crossing

Nach über zwei Jahren scheint es dieser Geniestreich doch endlich nach Europa zu schaffen.

EIGENHEIM Mit dem nötigen Zaster kann man sein Heim verschönern.

GRINSEMANN Zu Hause ist es doch am schönsten.

Mit Spannung und voller Vorfreude haben europäische Nintendo-Fans das Erscheinen von *Animal Crossing* in Japan verfolgt. Doch alles Hoffen und Bitten war anscheinend vergeblich, denn Nintendo hat zum damaligen Zeitpunkt von einer Lokalisation für den hiesigen Markt Abstand genommen. Stattdessen wurde das Spiel noch im gleichen Jahr für die USA umgesetzt. Ganz nachzuvollziehen war die Entscheidung nicht, die Nintendo da gefällt hat, denn der Titel hat überall Bestnoten bekommen und konnte auch bei den AIAS-Awards 2003 ganze sieben Preise abstauben. „Bestes Rollenspiel des Jahres" und „Innovativstes Konsolenspiel" waren nur zwei der begehrten Videospiel-Oscars, die der Titel ergattert hat. Und da Electronic Arts' *Die Sims* bei uns große Erfolge feiern konnte, wäre *Animal Crossing* hierzulande bestimmt ebenfalls ein sicherer Hit geworden. Nun ja, sei's drum, der Titel schafft nun doch noch den Sprung zu uns und das ist für uns Grund genug, euch das Spiel näher vorzustellen.

ZWEITE EXISTENZ

Animal Crossing kann als Simulation des täglichen Lebens bezeichnet werden. Zwar ist die gesamte Umgebung sehr fantasiereich gestaltet, aber sämtliche Aktionen, die man durchführen kann, sind denen sehr ähnlich, die man im realen Leben tagtäglich tut, ohne großartig darüber nachzudenken. Und genau das macht auch den unglaublichen Reiz des Spiels aus. Als Teil einer kleinen Dorfgemeinschaft lebt ihr ein virtuelles Leben mit allem, was dazugehört. Ihr kauft euch ein Haus und könnt es nach euren eigenen Vorstellungen gestalten und einrichten. Zwischenmenschliche Beziehungen werden aufgebaut und durch regelmäßige Konversationen gehegt und gepflegt. Die unterschiedlichsten Tiere – die eigentlichen Bewohner des Dorfes – fragen euch, ob ihr ihnen einen Gefallen tun und Briefe für sie

AUFTRÄGE Einige Einwohner bitten euch um die Erledigung kleiner Aufträge.

ABFUHR Manche Gesellen können auch etwas ruppig werden.

INFO DIE NINTENDO-DS-VERSION

Verstärkung

Neben der GameCube-Fassung befindet sich zurzeit eine Nintendo-DS-Version in Planung. Da es noch keinerlei Informationsmaterial zu dem Projekt gibt, liefern wir euch immerhin schon mal die ersten Screenshots.

1. EIGENKREATION Man kann seine eigenen Logos erstellen.
2. UNTERHALTUNG Der Touchscreen bietet bei der Kommunikation mit anderen einen von der GameCube-Version unbekannten Komfort.

schreiben oder Gegenstände einsammeln könnt. Außerdem versucht ihr, durch den Verkauf von Fischen oder Insekten an Geld zu kommen. Der verdiente Schotter wiederum kann in neues, schöneres Inventar für das Haus investiert werden. Bei allen Aktionen hat der Spieler die absolute Freiheit, sich zu entscheiden, ob er zum Beispiel einem Bewohner helfen möchte oder nicht. Eine gewisse Ähnlichkeit mit Spielen wie *Die Sims* oder *Harvest Moon* ist also nicht von der Hand zu weisen.

IDENTISCHES ZEITSYSTEM

Ein Feature macht *Animal Crossing* aber wirklich außergewöhnlich. Die Uhr- und Jahreszeit ist im Spiel aufgrund der ständigen Synchronisation mit der GameCube-Uhr dieselbe wie im realen Leben. Spielt man also mitten in der Nacht, zum Beispiel um zwei Uhr, so ist es im Spiel ebenfalls zwei Uhr und alles schläft. Begibt man sich im Winter ins virtuelle Dorf, so findet man dort Schnee vor und kann zum Beispiel einen Schneemann bauen. Das macht *Animal Crossing* zu einem Spiel, das nicht nach einer Woche durchgespielt ist und dann im Regal verstaubt, sondern locker über ein Jahr hinweg seinen Reiz behält. Die amerikanische Fassung konnte durch den Card-e Reader aufgepeppt werden. Für den europäischen Markt ist dieses Feature nicht vorgesehen. Allerdings wurden einige der speziellen Inhalte der e-Cards, wie zum Beispiel alte NES-Spiele, von vornherein ins Spiel integriert. Auf jeden Fall solltet ihr euch *Animal Crossing* schon mal vormerken.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
ANIMAL CROSSING

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.animal-crossing.com
Spieler:	Unbekannt
Termin:	24. September

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Leider schon etwas **in die Jahre gekommen**, aber immer noch innovativ und faszinierend."

EREIGNIS Zu später Stunde geht im Dorf auch mal der Punk ab.

INTERAKTION Die Konversation mit den anderen Bewohnern ist sehr wichtig.

HARTE ARBEIT Was man hier aus dem Bach zieht, kann man für gutes Geld verkaufen.

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	
1	6	Resident Evil 4
2	4	Killer 7
3	WE	Geist
4	3	Metroid Prime 2: Echoes
5	1	Pikmin 2
6	NEU	Donkey Konga
7	9	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
8	2	Paper Mario
9	5	Star Fox 2
10	10	Mario Tennis

Pandora Tomorrow ist diesen Monat das letzte Mal in den Most-Wanted-Charts zu finden. Fishers zweiter GameCube-Auftritt steht nämlich ab 29. Juli griffbereit in den Händlerregalen. Den Test findet ihr ab Seite 50.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Die kommenden Hits

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ANIMAL CROSSING

Animal Crossing findet endlich den Weg in europäische Gefilde! Ob es eine ernst zu nehmende Konkurrenz für *Harvest Moon* darstellt, erfahrt ihr in dieser Ausgabe.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**24. September**
Genre:	**Simulation**

DONKEY KONGA

MOST WANTED 6. PLATZ

Trommelt euch zu über 30 unterschiedlichen Songs die Finger wund! Die Palette reicht von lustigen Kinderliedern über bekannte Popsongs bis hin zu klassischer Musik.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**15. Oktober**
Genre:	**Action**

DK: KING OF SWING

Nintendo beschert uns ein neues actionreiches Dschungelabenteuer mit den Jump&Run-Legenden Donkey, Diddy, Dixie und dem abgefahrenen Funky Kong.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Action**

GEIST

MOST WANTED 3. PLATZ

Nintendo versorgt euch mit einem sehr rätsellastigen, innovativen Ego-Shooter. Bis der Titel erscheint, dauert es allerdings noch ein Weilchen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Ego-Shooter**

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Wer ein GBA/GC-Linkkabel besitzt, ist fein raus! Wenn ihr die Geräte richtig miteinander verstöpselt, lassen sich die GBA-Charaktere in das GameCube-Spiel einspeisen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**17. September**
Genre:	**Sport**

MARIO PARTY ADVANCE

Nintendos mordsmäßiger Partyspaß für unterwegs! Macht euch schon mal auf weit über 60 äußerst unterhaltsame Mini-Games gefasst.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Action**

Macht mit und gewinnt

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel:
Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 51 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 51 1" und wählt somit *Animal Crossing* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1). **Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 52 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 52 1", wenn *Beyond Good & Evil* euer absoluter Lieblingstitel ist).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 11. August 2004.

MOST WANTED

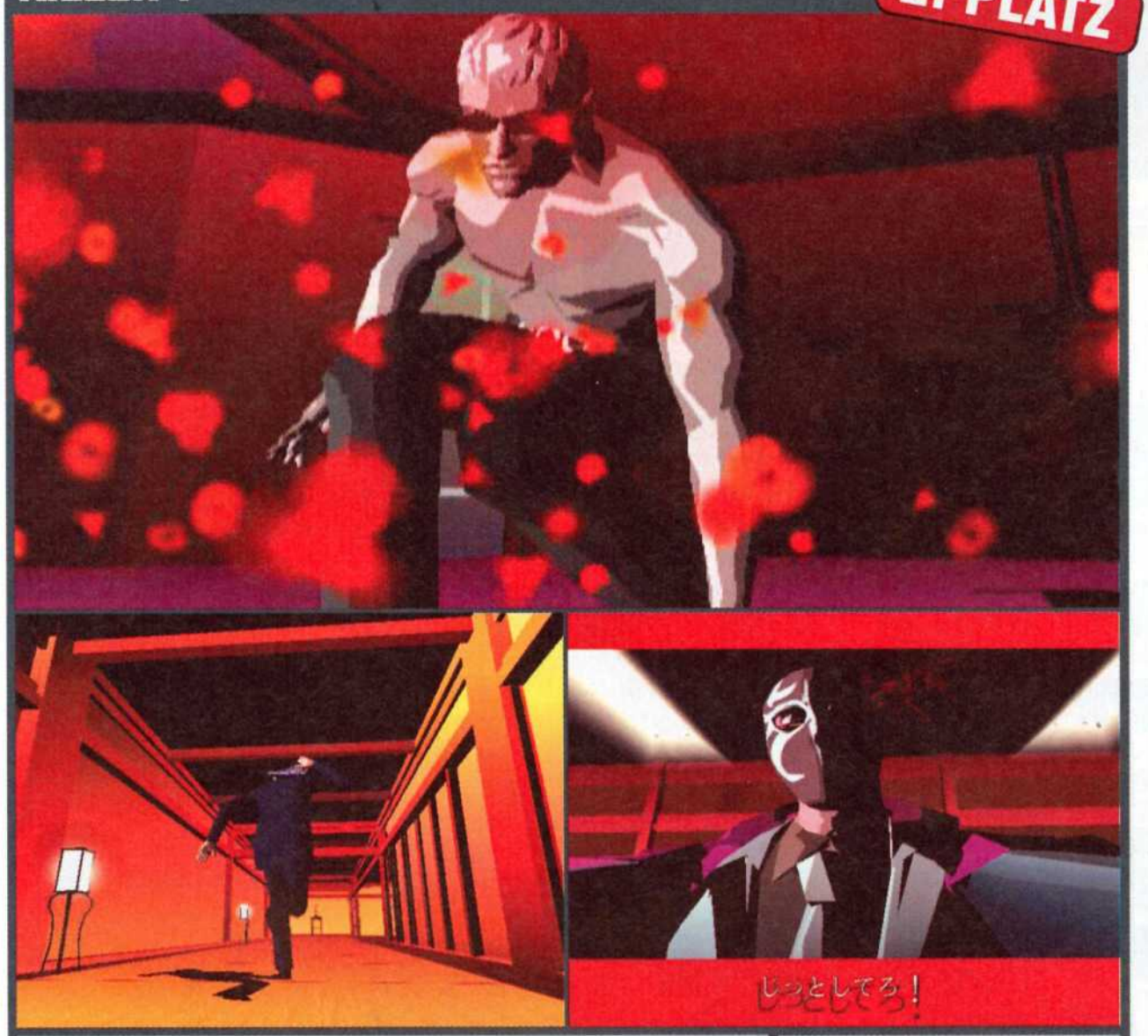
01 Animal Crossing
02 Catwoman
03 Der Herr der Ringe: Das dritte ...
04 Geist
05 Golden Eye 2: Rogue Agent
06 Killer 7
07 Mario Tennis
08 Metroid Prime 2
09 Need for Speed Underground 2
10 Nintendo Puzzle Collection
11 Paper Mario 2
12 Pikmin 2
13 Resident Evil 4
14 Spider-Man 2
15 Splinter Cell: Pandora ...
16 StarCraft Ghost
17 Star Fox 2
18 The Legend of Zelda 2
19 TimeSplitters Future Perfect
20 Viewtiful Joe 2

LESER-CHARTS

01 Beyond Good & Evil
02 Boktai: The Sun is in ... (GBA)
03 Burnout 2: Point of Impact
04 Donkey Kong Country 2 (GBA)
05 F-Zero GX
06 Final Fantasy: Crystal ...
07 Harvest Moon: A Wonderful ...
08 Harvest Moon: Friends of ... (GBA)
09 Mario Golf: Toadstool Tour
10 Mario Kart: Double Dash!!
11 Metal Gear Solid: The Twin ...
12 Metroid Prime
13 Need for Speed Underground
14 Phantasy Star Online III
15 Pokémon Colosseum
16 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
17 Prince of Persia: The Sands ...
18 Resident Evil Zero
19 Sonic Advance 3 (GBA)
20 Sphinx und die verfluchte ...
21 SSX 3
22 Star Fox Adventures
23 Star Wars Rogue Squadron III
24 Super Mario Sunshine
25 Super Smash Bros. Melee
26 Tak und die Macht des Juju
27 TimeSplitters 2
28 Tom Clancy's Splinter Cell
29 True Crime: Streets of L.A.
30 Zelda: The Wind Waker

KILLER 7

MOST WANTED 2. PLATZ



Makabre Konsolenkost für Erwachsene: In *Killer 7* übernimmt der Spieler die Rolle eines eiskalten, schizophrenen Auftragskillers. Im Gegensatz zum realen Leben ist dieser Typ allerdings glücklicherweise in der Lage, seine schizophrenen Schübe selbst zu steuern ... Schwein gehabt!

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**2005**
Genre:	**Ego-Shooter**

MARIO TENNIS

MOST WANTED 10. PLATZ

Ob blutiger Anfänger, Gelegenheitsdaddler oder auch Profizocker: Bei *Mario Tennis* kommt sicherlich jeder voll auf seine Kosten.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Sport**

METROID PRIME 2: ECHOES

MOST WANTED 4. PLATZ

Entwicklerschmiede Retro Studios hat das Spiel bereits beinahe fertig und somit noch alle Zeit der Welt für den nötigen Feinschliff. Uns erwartet mit Sicherheit ein Hit!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Ego-Shooter**

PAPER MARIO 2

MOST WANTED 8. PLATZ

Im Gegensatz zum Vorgänger finden alle Ereignisse auf einer „Rollenspiel-Bühne" statt. Wer eine miese Vorstellung abliefert, wird sogar mit faulem Obst beworfen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

PIKMIN 2

MOST WANTED 5. PLATZ

Das lange Warten auf die PAL-Fassung lohnt sich! Der zweite Teil glänzt nicht nur mit einem verbesserten Gameplay, sondern auch mit einer hübscheren Optik.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**9. Oktober**
Genre:	**Strategie**

PRINCE OF PERSIA 2

Im zweiten Teil dürft ihr Gegner nicht nur mit zwei Säbeln gleichzeitig zu Leibe rücken, sondern sie sogar mit riesigen Hämmern und Äxten bearbeiten.

Hersteller:	**Ubisoft**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED 1. PLATZ

Im vierten Teil der legendären Spiele-Reihe erscheinen Gegner nicht mehr als faulige Gestalten, sondern vielmehr erschreckend normal. Dadurch wird's noch gruseliger!

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**Frühjahr 2005**
Genre:	**Action-Adventure**

SPIDER-MAN 2

Neben neuen Schwingmanövern könnt ihr euch auf mehr spielerische Freiheit freuen. Den Test zu Activisions neuester Spinnerei findet ihr ab Seite 44.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**8. Juli**
Genre:	**Action-Adventure**

SPLINTER CELL: P. T.

MOST WANTED 7. PLATZ

Für diese Ausgabe haben wir uns den Protagonisten Fisher zur Brust genommen und verraten euch, ob Ubisofts Operation erneut geglückt ist.

Hersteller:	**Ubisoft**
Termin:	**29. Juli**
Genre:	**Action-Adventure**

STAR FOX 2

MOST WANTED 9. PLATZ

Namco hat von vornherein schlechte Karten. Qualitativ auch nur annähernd an den Vorgänger heranzukommen, ist keine leichte Aufgabe. Viel Glück, Namco!

Hersteller:	**Namco**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action**

STARCRAFT GHOST

Nova, die Hauptdarsteilerin in *StarCraft Ghost*, ist nicht nur zu Fuß unterwegs. Wenn ihr ihre Rolle übernehmt, betätigt ihr euch sogar als Tanker- oder Hovercraft-Pilot.

Hersteller:	**Vivendi Universal**
Termin:	**2005**
Genre:	**Action-Adventure**

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

Diesmal muss Tak versuchen, den üblen Schamanen Tlaloc daran zu hindern, sich das heilige Zepter der Träume unter den Nagel zu reißen.

Hersteller:	**THQ**
Termin:	**Mitte März**
Genre:	**Jump & Run**

TALES OF SYMPHONIA

Mit diesem Game erwartet euch ein Rollenspiel der Extraklasse. Sobald es genügend offizielle Infos gibt, berichten wir Näheres.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

VIEWTIFUL JOE 2

Die verschiedenen Locations dürfen in Joes zweiter Klopp-Orgie sogar mit einem coolen multifunktionalen Vehikel erkundet werden. Dieses Fahrzeug lässt sich nicht nur in eine Kanone und einen Bohrer, sondern obendrein auch noch in ein U-Boot umfunktionieren.

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**2005**
Genre:	**Beat 'em Up**

WWE: DAY OF RECKONING

Der nächste Teil zeigt erheblich mehr Haut! Sämtliche Neuigkeiten über THQs neues Wrestling-Spektakel erfahrt ihr in dieser Ausgabe.

Hersteller:	**THQ**
Termin:	**Mitte September**
Genre:	**Wrestling**

X-MEN LEGENDS

Die Entwicklerschmiede Raven werkelt eifrig und bislang recht erfolgreich daran, den Marvel-Helden einen etwas anderen Auftritt zu verschaffen.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

Genialer Multiplayer-Spaß – zumindest für GBA-Besitzer. Wer sich am GBA-Zwang nicht stört, darf sich auf ein neues Abenteuer mit dem Zipfelmützenträger freuen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Action-Adventure**

ZELDA: THE MINISH CAP

Link im Wunderland: In seinem nächsten GBA-Abenteuer kann Link mithilfe einer verzauberten Zipfelmütze auf das Maß der winzigen Minish People schrumpfen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Action-Adventure**

INFO-CENTER

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Asterix & Obelix XXL

Genre: Jump & Run
Wertung: 69%

Die Römer werden auch auf Konsole nach Strich und Faden vermöbelt.

Goblin Commander

Genre: Strategie
Wertung: 82%

Tolles Strategie-Spektakel auf den Spuren von *Pikmin*. Mit Mehrspieler-Modus!

Harry Potter und der Gefangene ...

Genre: Action-Adventure
Wertung: 74%

Diesmal dürft ihr Harry, Ron und Hermine steuern. Für *Potter*-Fans super!

Mario Golf: Toadstool Tour

Genre: Sport
Wertung: 81%

Ob blutiger Anfänger oder Profi-Zocker, mit der golfenden Mario-Bande hat jeder Spaß!

Phantasy Star Online III

Genre: Strategie
Wertung: 86%

Ob offline oder online – Ataris Karten-System überzeugt auf ganzer Linie.

Pokémon Colosseum

Genre: Rollenspiel
Wertung: 90%

Das *Pokémon*-Spiel, auf das viele GameCube-Besitzer sehnsüchtig gewartet haben.

Serious Sam: Next Encounter

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 72%

Ballern, bis der Arzt kommt! Guter Ego-Shooter im Comic-Style von Take 2.

Shrek 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 80%

Ein märchenhaftes Abenteuer mit Shrek und der Garantie auf witzige Parodien.

Spider-Man 2

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Peter Parkers zweiter GameCube-Ausflug ist erneut einwandfrei geglückt!

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 80%

Guter Taktik-Shooter mit toller Atmosphäre, aber zu schwacher Technik.

GAME BOY ADVANCE

Asterix & Obelix XXL

Genre: Jump & Run
Wertung: –%

Eine ordentliche Taschen-Klopperei für unterwegs.

Crash Bandicoot: Fusion

Genre: Jump & Run
Wertung: 79%

Witzige Hopserei, der es etwas an Abwechslung fehlt.

F-Zero GP Legend

Genre: Rennspiel
Wertung: 84%

Geniales, etwas kniffliges Spiel mit toller Steuerung.

Harry Potter und der Gefangene ...

Genre: Rollenspiel
Wertung: 80%

Nicht nur für Potter-Fans ein gelungener Daddel-Spaß.

Kirby and the Amazing Mirror

Genre: Jump & Run
Wertung: –%

Den Test gibt's erst in der kommenden Ausgabe.

Shrek 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 80%

Ulkiges 2D-Vergnügen mit Kinoheld Shrek.

Sonic Advance 3

Genre: Jump & Run
Wertung: 86%

Rasante Speed-Action mit Segas Knutschkugel.

Spider-Man 2

Genre: Action-Adventure
Wertung: –%

Activisions Spinnerei testen wir erst nächsten Monat.

Spyro: Fusion

Genre: Jump & Run
Wertung: 79%

Spyro hat jetzt umfangreiche Link-Optionen im Gepäck.

Van Helsing

Genre: Action
Wertung: 29%

Von diesem Spiel solltet ihr besser die Finger lassen.

TERMINLISTE

JULI GAMECUBE

Spider-Man 2	8. Juli
Peter Parker ist endlich wieder zurück! **(Test S. 44)**	
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	29. Juli
Grandiose Fortsetzung eines Kultspiels **(Test S. 50)**	

AUGUST

Catwoman	12. Aug

SEPTEMBER

Animal Crossing	24. Sept.
Madden NFL 2005	16. Sept.
NHL 2005	23. Sept.
Tiger Woods 2005	Sept.
Wario Ware Inc.	3. Sept.
WWE Day of Reckoning	Mitte Sept.

OKTOBER

Def Jam Fight for New York	6. Okt.
Donkey Konga	Mitte Okt.
FIFA Football 2005	Okt.
NBA Live 2005	Okt.
Pikmin 2	9. Okt.

NOVEMBER

Incredibles – Die Unglaublichen	Mitte Nov.
Need for Speed Underground 2	Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Mitte Nov.
Spyro: A Hero's Tail	Nov.

2004

Call of Duty: Finest Hour	4. Quartal
DHdR: Das dritte Zeitalter	3.Quartal
FIFA Football 2005	4. Quartal
Mario Party 6	4. Quartal
Mega Man X Command Mission	3.Quartal
Metroid Prime 2: Echoes	4. Quartal
Paper Mario 2	4. Quartal
Prince of Persia 2	4. Quartal
Star Fox 2	2004
Tales of Symphonia	4. Quartal
Tony Hawk's Underground 2	4. Quartal
World Championship Pool	3. Quartal
X-Men Legends	2004

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Geist	2005
Killer 7	2005
Mario Tennis	2005
Need for Speed Underground 2	2005
Nintendo Puzzle Collection	2005
Resident Evil 4	2005
Tak 2: The Staff of Dreams	Mitte März
The Legend of Zelda 2	2005
Viewtiful Joe 2	2005
Zelda: Four Swords Adventures	2005

JULI GAME BOY ADVANCE

Fire Emblem	16. Juli
Ein Rollenspiel der Extraklasse	**(Test S. 58)**
Hamtaro Ham-Ham Games	16. Juli
Nintendos Nager verpassten den Redaktionsschluss.	
Kirby and the Amazing Mirror	2. Juli
Kultiges Remake des SNES-Klassikers	
Spider-Man 2	8. Juli
Den Test findet ihr in der kommenden Ausgabe.	

AUGUST

Catwoman	12. Aug.

SEPTEMBER

Mario Golf: Advance Tour	17. Sept.
Mega Man Battle Network 4 Red Sun	Sept.
Mega Man Battle Network 4 Blue Moon	Sept.
Mega Man Zero 3	Sept.
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Sept.

OKTOBER

Banjo Kazooie Pilot	Mitte Okt.
Die Prinzessin u. das Dorfmädchen	Okt.
Findet Nemo: Das Abenteuer ...	Mitte Okt.
Hamtaro: Rainbow Rescue	29. Okt.
LEGO Knights Kingdom	Mitte Okt.
Pokémon Blattgrün & Feuerrot	1. Okt.

NOVEMBER

Der Polarexpress	Anfang Nov.
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Mitte Nov.
Incredibles - Die Unglaublichen	Mitte Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Mitte Nov.
WWE Survivor Series	Mitte Nov.

DEZEMBER

Kingdom Hearts	Dez.

2004

Mario Party Advance	4. Quartal
Mario vs. Donkey Kong	4. Quartal
Super Mario Pinball	4. Quartal
Zelda: The Minish Cap	4. Quartal

2005

MotoGP: Ultimate Racing ...	Mitte Juni
Shaman King: Master of Spirits	2005
Tak 2: The Staff of Dreams	[illegible]

2005 NINTENDO DS

Animal Crossing	Nintendo
Bomberman	Vivendi Universal
Dragon Ball Z	Atari
Dragon Quest Monsters	Square Enix
Dynasty Warriors	THQ
Egg Monster Heroes	Square Enix
Final Fantasy: CC	Square Enix
Gyakuten Saiban	Capcom
Mario Kart	Nintendo
Mega Man Battle Network	Capcom
Metroid Prime: Hunters	Nintendo
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Ranger	Temco
Mr. Driller	Namco
Need for Speed	Electronic Arts
NEW Super Mario Bros.	Nintendo
One Piece	Bandai
Pac 'n' Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
PictoChat	Nintendo
Project Rub	Sega
Rayman	Ubisoft
Sonic	Sega
Spider-Man 2	Activision
SpongeBob SquarePants	THQ
Super Mario 64x4	Nintendo
Viewtiful Joe	Capcom
WarioWare	Nintendo
Yu-Gi-Oh! Nightmare ...	Konami

Die Terminangaben sind ohne Gewähr.

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ/VORMONAT			MONAT
1	1	Pokémon Colosseum	2
2	NEU	Harry Potter 3	1
3	3	Super Smash Bros. Melee	23
4	5	Harvest Moon: A Wonderful Life	3
5	2	Final Fantasy: Crystal Chronicles	4
6	4	Mario Kart: Double Dash!!	8
7	6	Mario Party 4	10
8	7	Super Mario Sunshine	11
9	WE	Need for Speed Underground	7
10	10	Resident Evil Zero	9

PLATZ/VORMONAT			MONAT
1	2	Pokémon Rubin	11
2	4	Pokémon Saphir	11
3	NEU	Harry Potter 3	1
4	1	Yu-Gi-Oh! WTC 2004	3
5	5	Findet Nemo	6

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	1	Zelda: The Wind Waker
2	5	Metal Gear Solid: The Twin Snakes
3	7	Metroid Prime
4	NEU	Mario Golf: Toadstool Tour
5	NEU	Harry Potter 3
6	8	Pokémon Colosseum
7	2	Final Fantasy: Crystal Chronicles
8	4	Mario Kart: Double Dash!!
9	6	Prince of Persia: The Sands of Time
10	NEU	Phantasy Star Online III

Sieh an, sieh an … Rowlings kleiner Harry hat sich diesen Monat doch tatsächlich auf Platz 5 gehext. Wir sind gespannt, wie lange die Potter-Manie noch anhält.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Freedom Fighters
Ein fesselnder Freiheitskampf von den *Hitman 2*-Entwicklern

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Super ...	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	Bigben Interactive	74%
Conflict Desert Storm 2	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe 2	Electronic Arts	83%
Der Herr der Ringe 3	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Midway	61%
Gotcha Force	Capcom	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	70%
Ikaruga	Atari	86%
James Bond 007: Alles ...	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spawn: Armageddon	Electronic Arts	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Atari	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme ...	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%

ACTION-ADVENTURE

Rayman 3: Hoodlum Havoc
... bietet Spielspaß pur und ist zurzeit auch noch sagenhaft günstig!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	89%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	79%
Casper	TDK Mediactive	66%
Conan	TDK Mediactive	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	65%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter 3	Electronic Arts	74%
Harry Potter und der Stein ...	Electronic Arts	70%
Harry Potter u. d. Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Knights of the Temple	TDK Mediactive	85%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	90%
Mission: Impossible	Atari	80%
Pitfall: Die verlorene ...	Activision	82%
Pokémon Channel	Nintendo	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Rogue Ops	Capcom	77%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	86%
SpongeBob: Battle for ..	THQ	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	58%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NFL Street	Electronic Arts	79%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%

BEAT 'EM UP

Mortal Kombat: Deadly Alliance
Diese derbe Klopporgie könnt ihr euch derzeit ebenfalls absolut günstig unter den Nagel reißen.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%

EGO-SHOOTER

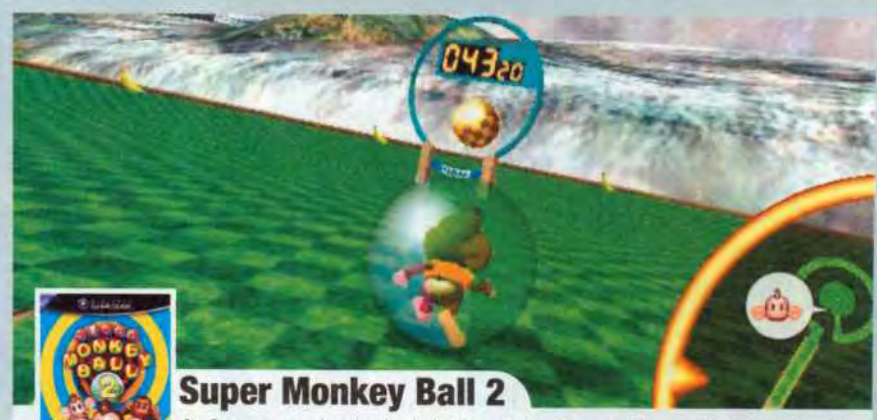
Red Faction 2
... hat neben einem reichhaltigen Waffenarsenal noch eine echt bombastische interaktive Umgebung zu bieten.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Serious Sam: The Next Encounter	Take 2	72%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	80%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%

GESCHICKLICHKEIT



Super Monkey Ball 2
Anfangs noch kinderleicht, wird's im späteren Spielverlauf ziemlich knifflig. Hier benötigt ihr viel Fingerspitzengefühl.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Puyo Pop Fever	Atari	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der ...	Acclaim	70%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	THQ	67%
Shrek 2	Activision	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Heroes	Atari	83%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Tak und die Macht des Juju	THQ	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Acclaim	72%
Zapper	Atari	76%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für unter 30 Euro unter den Nagel reißen:

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	89%
Enter the Matrix	Action-Adventure	75%
FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Ego-Shooter	57%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Minority Report: Everybody Runs	Action-Adventure	54%
Mission: Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	80%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Beat 'em Up	82%
Pikmin	Strategie	88%
Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenschurken	Action-Adventure	42%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Jump & Run	89%
Resident Evil Zero	Action-Adventure	89%
Serious Sam: Next Encounter	Action-Aventure	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom	Jump & Run	70%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%
Urban Freestyle Soccer	Fußball	-
World Racing: Mercedes-Benz	Rennspiel	73%
XGRA	Rennspiel	83%
XIII	Ego-Shooter	88%

RENNSPIELE

ATV: Quad Power Racing 2
Der Mehrspieler-Modus in ATV2 macht wirklich einen Heidenspaß.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
R: Racing	Electronic Arts	72%
Rally Championship	Bigben Interactive	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Italian Job	Eidos	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
World Racing	TDK Mediactive	73%
Wreckless: The Yakuza ...	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%

ROLLENSPIELE

Skies of Arcadia Legends
Rollenspielspaß pur – und das für weit mehr als 40 Stunden!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Final Fantasy: Crystal ...	Nintendo	88%
Gladius	Activision	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
PSO: Episode I & II	Atari	82%
Pokémon Colosseum	Nintendo	90%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess ...	THQ	83%

SPORT (SONSTIGES)

Beach Spikers
Viel Sport für wenig Geld! Die knapp bekleideten Volleyballerinnen sind super!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch WM	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	81%
Outlaw Golf	TDK Mediactive	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%
Harvest Moon: A Wonderful ...	Ubisoft	78%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Goblin Commander	Bigben Interactive	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	86%
Pikmin	Nintendo	88%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II (GBA)
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R&S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC & ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIELE
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIELE
Golden Sun: Die vergessene ...
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of ...
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Fire Emblem
Hersteller: Nintendo
Wertung: 91%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground
Hersteller: Activision
Wertung: 92%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

… kann es kaum mehr abwarten, bis Nintendos DS hierzulande endlich auf den Markt kommt. Doppelter Spaß kann doch schließlich niemals schaden, oder?!

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

… musste seinen mittlerweile einige Monate alten Lupo zur Inspektion bringen und staunte nicht schlecht darüber, wie viel Kosten so eine winzige Rennsemmel verursacht.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

… wollte sich ein Fahrrad kaufen. Nach ausgiebigem Online-Gestöber bekam leider nur ihre Spielesammlung Zuwachs, während ihr Konto nun so leer ist wie ihr Fahrradkeller.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

… war von *Fire Emblem* so hin und weg, dass seine Freundin ihn nicht mal dazu überreden konnte, den Game Boy Advance wenigstens abends im Bett aus der Hand zu legen.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

… weiß nicht so recht, ob er „Nintendos Geschäftstüchtigkeit" bewundern oder „Nintendos Abzockerei" verfluchen soll. 20 Euro für die *NES Classics* ist etwas viel, oder?!

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Vor lauter Fußballspielen, Bodybuilding und dem Zocken von blutigen Spielen (Yves war schon immer ein bisschen seltsam) weiß er gar nicht mehr, wo ihm der Kopf steht.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

... verzieht sich jetzt erst mal für ein paar Tage in die Berchtesgadener Alpen und wenn er viel Glück hat, erfriert er in einem Gletscher und wird in tausend Jahren in einem Museum bestaunt.

FLORIAN HANNICH
20, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... hüpft voller Glückseeligkeit, mit einem breiten Grinsen und Bambikostüm durch regennasse Blumenwiesen einem hellen Punkt am Ende des Horizonts entgegen.

WOJTEK PRUCHNICKI
23, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... hat in den letzten 2 Wochen mehr Filme gesehen, als mit Leuten gesprochen. Und das trotz Produktionsstress. Verträgt langsam aber wieder schwaches Tageslicht und feste Nahrung.

REDAKTIONSVERHÖR

Lars Kromat, 31

Ist der Haarausfall eigentlich altersbedingt oder wurdest du auch, wie Lex Luther, von einem Meteoriten getroffen?
grummel

Äh, okay ... kommen wir lieber gleich zur nächsten Frage: Wie fühlt man sich eigentlich, wenn es nur noch 9 Jahre bis zum 40. Geburtstag sind?
PLATZ *VERHAUDENREDAKTEUR*

HILFEEEEEEEEEEE!!!

Wie Stammleser bereits wissen, kommt Lars aus dem hohen Norden, nämlich aus Kiel. Statt Fischbrötchen und Hochdeutsch muß Lars sich nun mit Nürnberger Bratwürstchen und komisch sprechenden Franken begnügen. In letzter Zeit findet man den Lars häufiger am einzigen „Gewässer" in der Nähe (Brombachsee), wo er mit einem Katamaran (ein Segelboot mit 2 Rümpfen; Anm. d. Red.) Szenen aus *Fluch der Karibik* nachspielt und die Touristen verblüfft, indem er auf einem Rumpf gleitend und lauthals „Ich bin der König der Welt!" schrei-end den dort kreuzenden „Oma-und-Opa-Blasmusik-Dampfer" überholt. Wenn man viel Glück hat, kann man ihn derzeit auch in der bayerischen Bergwelt entdecken, wo er sich aktuell auf Gipfel-Sightseeing befindet.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNG KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 49 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

INFO-CENTER TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: FIRE EMBLEM

Nintendos hauseigenes Entwicklerstudio Intelligent Systems überraschte uns diesen Monat mit einem genialen Strategie-Streich. *Fire Emblem* hat alles, was einen guten Vertreter dieses Genres ausmacht. Wer *Advance Wars* zu seinen Lieblingsgames zählt, kommt an diesem Spiel nicht vorbei!

TEST AB SEITE 58

VAN HELSING

Die Filmumsetzung für den GBA ist in allen Belangen völlig misslungen. Das fängt bei der miesen Kollisionsabfrage an und geht weiter bis zur unterdurchschnittlichen Technik. Das Spielprinzip langweilt außerdem nach den ersten paar Minuten. Also, Finger weg von diesem Spiel.

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
22%	20%	-%	29%

ASTERIX & OBELIX

Frankreichs Vorzeige-Helden wagen nach einer Ewigkeit einen Abstecher in die Videospielbranche. Das Spiel eignet sich allerdings nur als kleine Daddel-Mahlzeit für zwischendurch. Jüngere Spieler haben mit den Galliern sicher trotzdem Spaß.

TEST AB SEITE 54

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	67%	-%	69%

SAMURAI JACK

Wenn Segas Entwickler ausschließlich Spiele mit einem derart niedrigen Niveau auf den Markt brächten, wäre dies der Untergang des Unternehmens! Die miese Grafik, strohdumme Gegner und das monotone Gameplay machen das Spiel zum totalen Flop.

TEST AUF SEITE 56

Hersteller: Sega
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
47%	68%	-%	48%

SHREK 2

Der freundlichste Oger aller Zeiten sucht nicht nur als Kinoheld sein Glück, sondern auch im Videospiel. Mit der äußerst simplen Steuerung kommt jeder Spieler sofort zurecht. Dieses pfiffige Spiel wird vor allem jungen Daddlern gefallen.

TEST AB SEITE 61

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	81%	-%	80%

SPIDER-MAN 2

Activisions neueste Spinnerei: Pünktlich zum Kinostart versorgte man Fans von Peter Parker mit dem dazu passenden Konsolen-Futter. Und Spidey ist besser in Form denn je! Das aufgemöbelte Schwing- und Kampfsystem überzeugt vollends.

TEST AB SEITE 44

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	84%	-%	85%

SPLINTER CELL 2

Sam Fisher schleicht sich wieder auf den GameCube ein, mit ordentlicher Verspätung. Im Gegensatz zur PS2- und Xbox-Fassung bekam Sam leider keinen Mehrspieler-Modus spendiert, das Gameplay weiß aber natürlich genauso zu überzeugen.

TEST AB SEITE 50

Hersteller: Ubisoft
Termin: 29. Juli **Preis:** Ca. € 55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	90%	-%	90%

HARRY POTTER 3

Rowlings kleiner Zauberlehrling darf ausnahmsweise in einem reinrassigen Rollenspiel bewundert werden. Fans von *Golden Sun* oder *Shining Force* können daher vollkommen bedenkenlos zugreifen. Neben einer Vielzahl taktischer Kämpfe und etlichen effektvollen Zaubersprüchen wartet das Handheld-Modul natürlich mit Harrys hinreißender Hogwarts-Story auf. Selbst Spieler, die sich normalerweise nur wenig für Rowlings Zauberwelt begeistern können, werden mit diesem klassischen Rollenspiel ihre Freude haben. Für Fans ist das Spiel sowieso ein Muss!

TEST AB SEITE 60

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	79%	-%	80%

MARIO GOLF

Mit der Golfsimulation im Rollenspielgewand daddelte sich bestimmt so mancher von euch schon auf dem Game Boy Color die Finger wund. Nintendo präsentiert uns jetzt eine aufgemotzte Version des mittlerweile vier Jahre alten Vorgängers. Grafik und Steuerung wurden selbstverständlich verbessert und die hübsch gestalteten Kurse sind überaus einsteigerfreundlich. Alle, die Bock auf Golf haben, aber auf eine staubtrockene Simulation gut und gerne verzichten können, sollten unbedingt einen Blick auf dieses pfiffige Spielchen werfen. Die Rollenspiel-Elemente sind eine Wucht!

TEST AB SEITE 66

Hersteller: Nintendo
Termin: 17. September **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	72%	82%	87%

N-ZONE PRÄSENTIERT:

Der schnellste Igel der Welt ist wieder da!

Sonic, Tails, Knuckles, Cream und Amy nehmen es wieder einmal mit dem bösen Dr. Robotnik auf. Dieses Mal mit kooperativem Zwei-Spieler-Modus.

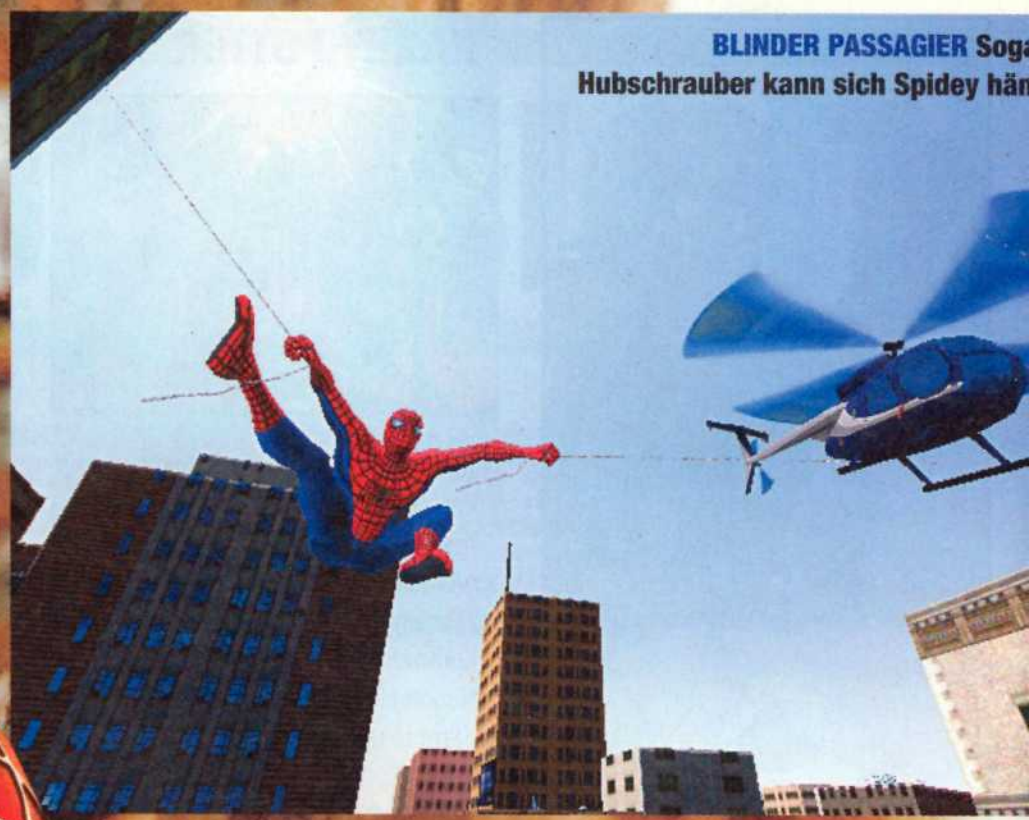
N-ZONE 08/03:
„Wer sich Teil 3 entgehen lässt, ist selber schuld!“

N-ZONE HIT N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Nur für euren Game Boy Advance!

Ab 18. Juni im Handel! | Ohne Altersbeschränkung | Unverbindliche Preisempfehlung: € 39,95

THQ



BLINDER PASSAGIER Soga
Hubschrauber kann sich Spidey hän

N-ZONE HIT

Spider-Man 2

Ein Comic-Held verzückt Kinogänger und Videospieler:
Fassadenkletterer **Spider-Man ist zurück!**

RUMHÄNGEN Wer bei Rot über die Ampel geht, wird von Spider-Man sofort aufgehängt.

HIN UND WEG Schwingen erfordert viel Übung, macht aber sauviel Spaß.

VOM AUSSTERBEN BEDROHT Spideys erster Bosskampf wird gegen Rhino ausgefochten.

RUNDGANG Braucht ein Passant Hilfe, sollte Spidey sich schnell auf den Weg machen – es winken Heldenpunkte!

EINGENETZT Und wieder ist ein Gauner Spider-Man sprichwörtlich ins Netz gegangen.

Als in den 60er-Jahren ein neuer Comic-Held die Bühne betrat, rechneten noch nicht einmal die Erschaffer selbst mit dem immensen Erfolg ihrer Kreation im rot-blauen Spandexanzug (siehe INFO: Die Geburtsstunde eines Helden). Peter Parker, der durch den Biss einer radioaktiven Spinne übermenschliche Kräfte erlangte, erreichte in kürzester Zeit Kultstatus. Und noch bis heute ist Spidey, wie er von Fans liebevoll genannt wird, nicht nur einer der bekanntesten Superhelden, sondern auch ein zugkräftiger Name für Hollywood-Filme und Videospiele. Schon vor zwei Jahren bewiesen Sam Raimi mit seiner Neuverfilmung und TreyArch mit dem dazugehörigen Videospiel, wie cool der Fassadenkletterer noch immer ist. Wenn ihr diese Zeilen lest, turnt Spider-Man schon zum zweiten Mal über die Kinoleinwand. Das dazugehörige Spiel liefern wieder die Entwickler von TreyArch, die den Vorgänger in allen Belangen verbessern konnten. Das Spielprinzip wurde dabei komplett umgekrempelt. Jetzt müsst ihr euch nicht mehr durch lineare Levels prügeln und an Spinnfäden, die scheinbar lose in der Luft hängen, umherschwingen.

SCHWING DEIN DING

Dank einer riesigen Stadt und vollkommener Handlungsfreiheit ist *Spider-Man 2* vielmehr mit dem Action-Hit *True Crime: Streets of L.A.* vergleichbar. Statt in Los Angeles sorgt Spider-Man allerdings auf den Straßen von Manhattan für Recht und Ordnung, das für den zweiten GameCube-Auftritt originalgetreu nachgebildet wurde. Zu Fuß würde es natürlich viel zu lange dauern, den New Yorker Stadtteil zu erkunden. Deswegen verschießt Spider-Man Fäden, an denen er sich durch die Gegend schwingt. Diese bleiben an so ziemlich jeder denkbaren Oberfläche kleben: an Wänden, Laternen, Bäumen und sogar Hubschraubern! Hat Spidey einen Faden an einem solchen Objekt angebracht, kann er mit der linken Schultertaste Schwung holen, während er mit dem linken Analogstick durch die Luft dirigiert wird. Mit der Sprungtaste löst man sich im richtigen Moment vom Faden, nur um mit der rechten Schultertaste einen neuen abzusondern und an diesem weiterzuschwingen. Das erfordert allerdings etwas Übung. Macht euch also keine Sorgen, wenn ihr zu Beginn des Spiels häufig an Häuserwänden kleben bleibt. Wer selbst nach stundenlangem Training noch immer nicht den Dreh heraushat, kann im Optionsmenü jederzeit eine vereinfachte Schwingvariante einstellen, die dann allerdings nicht so viel Bewegungsfreiheit gestattet. Für Anfänger ermöglicht sie aber einen superschnellen Einstieg. Ebenso wie die zahlreichen Tutorials, die in Form kleiner Fragezeichensymbole durch ganz Manhattan verstreut sind.

KLEBT WIE EINE EINS

Schwingen ist aber nicht das Einzige, was der flinke Superheld auf dem Kasten hat. Viel-

INFO DIE SPINNE – DEIN FREUND UND HELFER

Es gibt viel zu tun, schwingen wir hin!

Spidey wäre nicht die „freundliche Spinne aus der Nachbarschaft", wenn er nicht folgende Verbrechen vereiteln und Bonusmissionen bestehen würde.

KIDNAPPING? Mitnichten. Spider-Man hat diesen Kerl vor einem Sturz aus dem 30. Stock bewahrt.

- Manche Gangster sind so skrupellos, dass selbst die Polizei nichts gegen sie auszurichten vermag. Wenn zwei Cops vor dem Kugelhagel solcher Fieslinge in Deckung gehen, sollte Spider-Man ihnen aus der Patsche helfen.
- Manche Gangster klauen auch einfach nur Handtäschchen. Verfolgt solche Kleinganoven ebenfalls und bringt das geklaute Gut dem rechtmäßigen Besitzer zurück.
- Wenn ein Zivilist medizinische Hilfe benötigt, kann Spidey diese Person ergreifen und mit ihr über die Dächer Manhattans zum nächsten Krankenhaus schwingen.
- Ihr wollt helfen, aber weit und breit wird kein Verbrechen begangen? Setzt euch einfach auf einen Polizeiwagen – der bringt euch schon an den Ort eines Verbrechens.
- In jeden guten Actionfilm gehört eine Verfolgungsjagd – in ein gutes Actionspiel ebenso. Deswegen darf Spidey oft die Verfolgung eines flüchtenden Ganoven aufnehmen und ihn stoppen.
- Manchmal passiert es auch, dass euch ein Passant ganz banal darum bittet, von Punkt A nach Punkt B zu schwingen, um zum Beispiel einen Gegenstand abzuliefern.
- Randalierer, die einen Supermarkt verwüsten oder einfach nur Chaos in der Innenstadt verursachen, gehören hinter Gitter – oder ins Spinnennetz.
- In einer Stadt wie Manhattan, wo verschiedene Gangs ihr Unwesen treiben, kommt es natürlich auch oft zu Auseinandersetzungen zwischen Gangmitgliedern. Spidey greift ein.
- Monsteralarm! Kein Comic kommt ohne schleimige Viecher aus, die Angst und Schrecken verbreiten. Spider-Man muss sie verprügeln und in die Kanalisation zurückschicken.
- Ob der Stöckelschuh im Gullydeckel feststeckt oder ein Passant unter einem Auto eingeklemmt ist – Spidey hilft allen. Sogar kleinen Jungen, die ihren Luftballon verloren haben, und alten Damen, die einfach nur über die Straße wollen.
- Kein Geld mehr auf dem Konto? Dann sollte sich Spidey sein Taschengeld als Pizzabote aufbessern.
- Hat Spidey gerade Mittagspause, kann er sich seine Zeit auch in der örtlichen Spielhalle bei witzigen Minigames vertreiben. Weicht hier Gewehrsalven aus oder schleudert ein paar Dummys durch die Luft.
- In der ganzen Stadt sind goldene Münzen versteckt, die es zu finden gilt. Auf Hochhäusern, auf Bojen und anderen geheimen Orten findet ihr gut 300 dieser Symbole!
- Zudem kann Spidey 150 Herausforderungen bestehen. In Wettrennen gegen die Zeit darf er dabei zeigen, wie geschickt er an seinen Spinnfäden schwingt.

GUT VERSTECKT 300 solcher Items gibt es zu finden. Achtet mal auf die Straße im Hintergrund.

UNGEHOBELT Spider-Man ist nicht gerade ein Gentleman der alten Schule.

mehr ist es nur Mittel zum Zweck, um von einem Ort eines Verbrechens zum nächsten zu gelangen. Wohin ihr müsst, erfahrt ihr von Passanten. Sprecht ihr diese an, berichten sie euch von randalierenden Gangmitgliedern, Geldtransportüberfällen oder einer Schießerei. Sogar Invasionen von Killerrobotern muss Spidey im Laufe des Spiels immer wieder stoppen! So abwechslungsreich das auch klingen mag, letztendlich laufen die meisten Aufträge aber auf eine Prügelei hinaus. Das kann mit der Zeit schon etwas langweilig werden. Besonders dann, wenn man solche Aufträge gezwungenermaßen annehmen muss, um sich kostbare Heldenpunkte zu verdienen. Diese wiederum sind nötig, um Spidey mit Schwing-Upgrades noch schneller durch die Luft sausen zu lassen, um Spinnensinne zu schärfen, mit denen das Geschehen in Zeitlupe versetzt werden kann, um Angriffe besser vorauszuahnen und um das Kampfrepertoire um einige coole Special Moves zu erweitern. Da es nur einen Angriffsknopf gibt, werden Letztere in Kombination mit der Sprung und der Netz-Taste ausgeführt. Das funktioniert erstaunlich gut und erlaubt es Spidey beispielsweise, eine Gruppe von Ganoven an einem Laternenmast aufzuknüpfen.

FIESE SUPERSCHURKEN

Um die Story voranzutreiben, gibt es neben solchen Aufträgen natürlich auch jede Menge Hauptmissionen. Da gilt es Fotos für eine Zeitung zu schießen, eine mysteriöse Diebin über Häuserdächer zu verfolgen, Alien-Invasionen zu stoppen und natürlich fiese Endbosse zu besiegen. Nach den nervenaufreibenden Aktionen erzählen kurze Zwischensequenzen die Geschichte rund um Doctor Octopus und seine Schergen weiter. Der Super-

SPIDEYS RE
Ganz Manha
ist Spider-M
Spielp

INFO DIE GEBURTSSTUNDE EINES HELDEN

Seit über 40 Jahren im Dienst

Ihr alle wisst, wie Peter Parker zu Spider-Man wurde. Aber wisst ihr auch, dass seine Geburt unter keinem guten Stern stand?

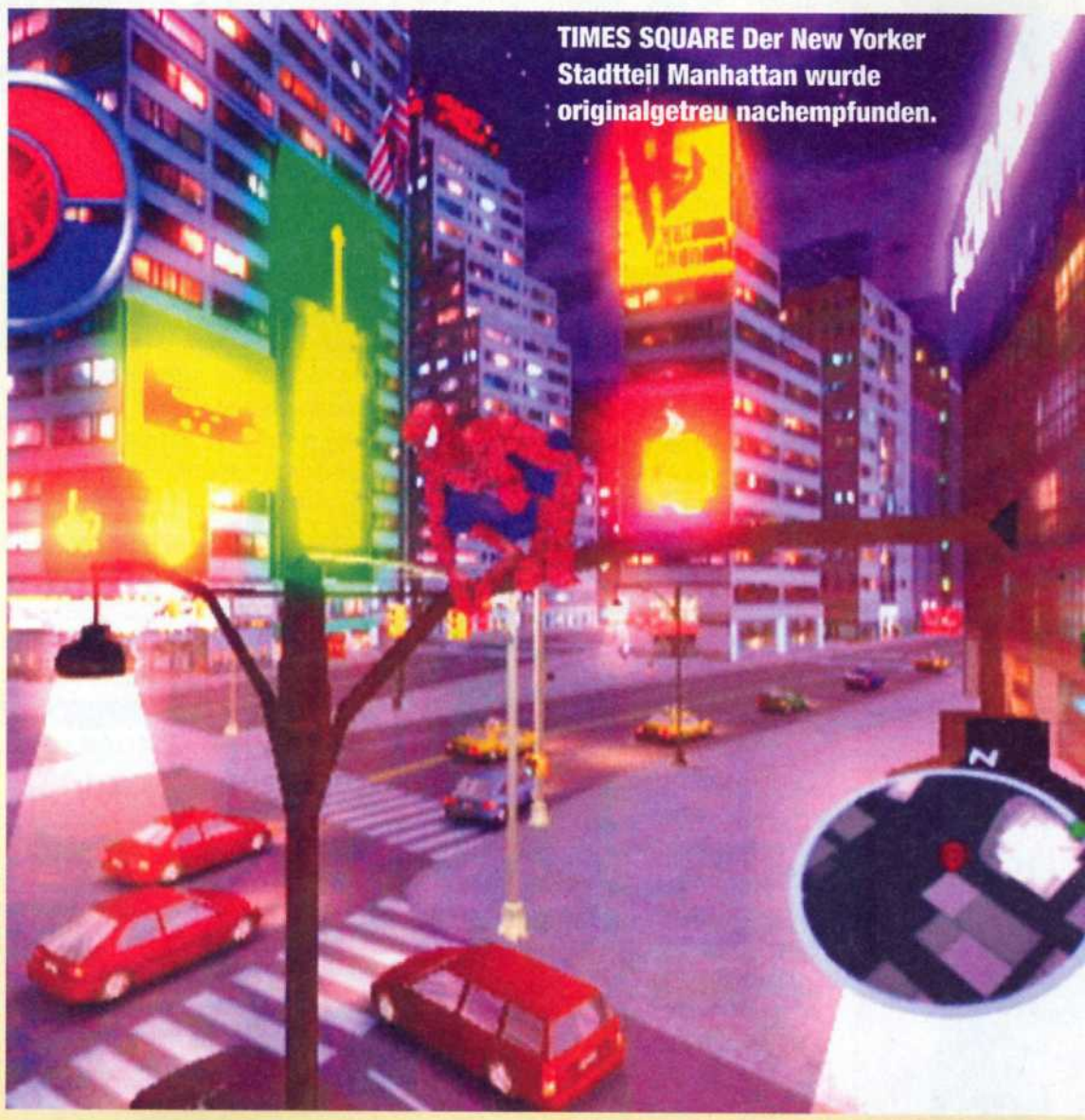
1962 gab es eine Comicserie mit dem Titel *Amazing Fantasy*. Da die Serie nicht so gut lief, wie sich das der Verlag gewünscht hatte, und bereits nach 15 Ausgaben wieder eingestellt werden sollte, wagte der damalige Mitarbeiter Stan Lee ein Experiment. Weil er mit der letzten Ausgabe nichts zu verlieren hatte, veröffentlichte er die Geschichte eines Jungen, der von einer radioaktiven Spinne gebissen wird und so übermenschliche Fähigkeiten erhält. Das gewagte Experiment, das wegen des ungewöhnlichen Helden von vornherein zum Scheitern verurteilt wurde (schließlich mag keiner Spinnen, wieso also einen Spinnen-Superhelden), erwies sich aber als echter Volltreffer! Die Leser waren begeistert von Spider-Man, der kurzerhand seine eigene Comicserie bekam. Autor Stan Lee schrieb zu Beginn der Spider-Man-Ära weiterhin spannende Geschichten und führte klassische Bösewichte wie Doctor Octopus, Chameleon und Electro ein. Die ersten 38 Ausgaben der bunten Heftchen wurden von Steve Ditko gezeichnet, der bis heute als der wichtigste Spider-Man-Zeichner gilt. Schließlich hat er dem Helden sein charakteristisches Aussehen verpasst. Findet ihr zufällig eine alte Ausgabe 15 der *Amazing Fantasy*-Comics oder eine amerikanische Erstausgabe von *The Amazing Spider-Man* auf dem Dachboden, könnt ihr euch glücklich schätzen – die Hefte sind heute, vorausgesetzt sie befinden sich in perfektem Zustand, je etwa 23.000 Euro wert!

bösewicht hat ein paar fiese Kollegen mitgebracht: Rhino ist ein Gigant im Nashornkostüm, Mysterio ist eigentlich nur ein Hologramm, das mit Aliens die Freiheitsstatue klauen will, und der aus dem Vorgänger bekannte Shocker macht Spidey das Leben mit Elektro-Attacken schwer.

GROSSES KINO MIT SCHÖNHEITSFEHLERN

Fans der Comics sind mit solchen kultigen Superbösewichtern gut bedient. Wer sich das Spiel aber wegen der Filme zulegt, bekommt ein auditives Schmankerl geboten. Die Schauspieler Tobey Maguire (Spider-Man), Kirsten Dunst (Mary-Jane Watson) und Alfred Molina (Doc Ock) leihen ihren virtuellen Alter Egos die Stimme! Die deutsche Fassung wird natürlich auch mit den deutschen Stimmen der Stars aufwarten können. Die uns vorliegende Test-Version bot leider nur die original englische Sprachausgabe. Diese war aber einsame Spitze: Während Tobey Maguire seinen Kontrahenten freche Sprüche ins Gesicht wirft, verleiht der kultige US-B-Movie-Darsteller Bruce Campbell, der die Tutorials spricht, dem Spiel mit seinen urkomischen Kommentaren viel Humor. Grafisch hingegen musste TreyArch anscheinend einige Kompromisse eingehen. Passanten, Autos und Texturen sind detailarm und wirken leblos. Angesichts der riesigen, belebten Stadt, die völlig ohne Ruckler und Ladezeiten auskommt, können Spidey-Fans das aber sicher verschmerzen. Diese können bedenkenlos zugreifen und endlich selbst – zumindest virtuell – im hautengen Superheldenkostüm durch enge Häuserschluchten schwingen, denn das kam in noch keinem Spider-Man-Spiel zuvor so cool rüber.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN


TIMES SQUARE Der New Yorker Stadtteil Manhattan wurde originalgetreu nachempfunden.

AUSWEICHEN Im Kampf gegen Doctor Octopus sind schnelle Reflexe gefragt.

SPIDER SENSES TINGLING! Wer seine Spinnensinne einsetzt, erahnt solche Angriffe früh.

DETAIL-CHECK SPIDER-MAN 2

Im Netz der Konkurrenz

Geht ihr lieber im Superheldenkostüm auf Verbrecherjagd oder am Steuer teurer Luxusschlitten? Wir verraten euch, wie ihr Gangster am besten stellt.

SPIDER-MAN 2

UMFANG ★★★★☆
Spielumgebung: Originalgetreue Nachbildung des New Yorker Stadtteils Manhattan.
Spielzeit: Ca. 15 Stunden.
Langzeitmotivation: Dank 150 Challenges, 300 versteckter Items und der Nebenmissionen, die man immer wieder spielen kann, extrem hohe Langzeitmotivation.

GAMEPLAY ★★★★☆
Fortbewegung: Größtenteils durch Schwingen. Anfangs etwas komplexe Steuerung, nach kurzer Eingewöhnungszeit aber sehr spaßig.
Kampfsystem: Ein Angriff, der mit drei anderen Aktionen (Sprung, Netz, Ausweichen) kombiniert werden kann. Zusätzliche Special Moves und Upgrades können erkauft werden. Dazu sind Heldenpunkte nötig.
Spielverlauf: Die Handlungsfreiheit bezieht sich nur auf Nebenmissionen, auf die feststehenden Hauptmissionen hat der Spieler keinen Einfluss.

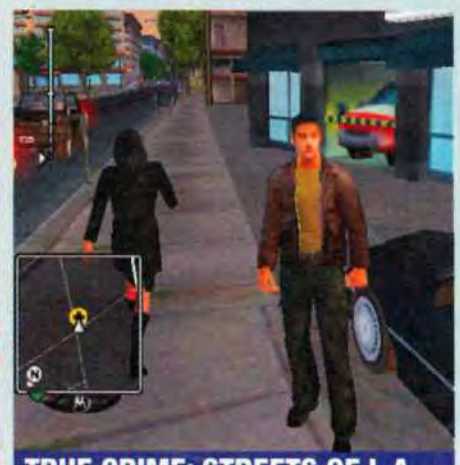
TECHNIK ★★★½☆
Darstellung: Das virtuelle Manhattan ist groß, belebt und ruckelfrei. Dafür sehen Passanten, Autos und Texturen arg detailarm und etwas lieblos aus.
Slowdowns: Keine.
Kamera: In Außenbereichen meist in Ordnung, in den seltenen Innenlevels aber sehr unübersichtlich.
Sprachausgabe: Deutsche sowie englische Originalsprecher des Films. Die von uns gehörte englische Fassung ist hervorragend vertont.
Musik: Hintergrundmusik nur bei wichtigen Events. An den Filmsoundtrack angelehnt.
Speichermanagement: Immer und überall.
Ladezeiten: In der Stadt keine. Vor Zwischensequenzen ca. 3 Sekunden.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

UMFANG ★★½☆☆
Spielumgebung: Fiktive, in sich abgeschlossene Levels, die in Manhattan angesiedelt sind.
Spielzeit: Ca. 10 Stunden.
Langzeitmotivation: Nach dem ersten Durchgang winken eine Bildergalerie und ein Bowling-Minigame. Einen Anreiz zum mehrmaligen Durchspielen gibt es aber nicht.

GAMEPLAY ★★★☆☆
Fortbewegung: In Innenlevels zu Fuß, nur in besonderen „Schwing-Levels" darf man sich mittels Spinnfäden fortbewegen.
Kampfsystem: Ähnlich wie in der Fortsetzung, nur fallen die Special Moves bei weitem nicht so zahlreich aus. Mit Netzen kann Spider-Man seinen Gegner aber bereits einwickeln und in der Gegend herumschleudern.
Spielverlauf: Recht lineare Levels, die nur geringfügig beeinflusst werden können. Kampf- und Schwing-Levels sind streng voneinander getrennt.

TECHNIK ★★★☆☆
Darstellung: Die einzelnen Levels sind zwar groß, aber dennoch stets begrenzt. In den weitläufigen Außenlevels hängen Spinnfäden scheinbar lose in der Luft.
Slowdowns: Geringfügig.
Kamera: Ähnlich wie im Nachfolger. Da sich dieser Titel aber zum Großteil in Innenlevels abspielt, geht die Übersicht meist flöten.
Sprachausgabe: Das erste *Spider-Man* musste noch ohne die Originalsprecher auskommen. Die deutschen Sprecher wirken etwas unprofessionell.
Musik: Filmartiger Soundtrack, der meist zurückhaltend, aber durchaus passend ist.
Speichermanagement: Nach den Levels.
Ladezeiten: Zwischen einzelnen Levels ca. 10 Sekunden.



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

UMFANG ★★★★☆
Spielumgebung: Originalgetreue Nachbildung eines 400 km² großen Teils von Los Angeles.
Spielzeit: Ca. 12 Stunden.
Langzeitmotivation: Besonders das „Good/Bad Cop"-System, das deine Spielweise bewertet, regt zum Durchspielen aller drei Handlungsstränge an.

GAMEPLAY ★★★★½
Fortbewegung: Zu Fuß oder am Steuer von über 30 Autos. Deren Fahrphysik ist unterschiedlich, aber stets arcadelastig.
Kampfsystem: Unterschiedliche Trefferzonen und coole Martial-Arts-Moves sorgen für aufregende Kämpfe. Durch die vielen Aktionsmöglichkeiten aber schwerer Einstieg. Zusätzliche Ballerszenen sorgen für Action.
Spielverlauf: An Kreuzungen im Missionsbaum entscheidet dein Verhalten (Good Cop oder Bad Cop) über den Fortlauf. Auch die Nebenmissionen haben darauf Einfluss.

TECHNIK ★★★★☆
Darstellung: Los Angeles bietet eine riesige Spielumgebung, die toll aussieht und nur geringfügig ruckelt. Auf der Konsole wirkt die Stadt aber nicht so lebendig wie das Vorbild.
Slowdowns: Geringfügig.
Kamera: Dank der frei drehbaren Kamera behält man sowohl in Innen- als auch in Außenbereichen immer den Überblick.
Sprachausgabe: Bekannte Schauspieler wie Christopher Walken oder Michael Madsen leihen den Spielfiguren ihre Stimme. Eine deutsche Lokalisierung gibt es nicht.
Musik: Rund 50 Tracks bekannter Künstler der Genres Hip-Hop und Rock. Hitverdächtig!
Speichermanagement: Nach einer Mission.
Ladezeiten: Zwischen einzelnen Missionen ca. 15 Sekunden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

GESAMTWERTUNG ★★★★½

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
… spinnt total.

Wow! Niemals hätte ich zu Zeiten der *Spider-Man*-Sidescroller auf dem Super Nintendo gedacht, dass ich einmal so cool durch die Gegend schwingen würde. Klar, anfangs ist die Steuerung dabei etwas kompliziert und auch Kämpfe sind nicht immer einfach zu bestreiten. Hat man sich aber erst einmal eingespielt, steht dem Superheldentum nichts mehr im Weg. Dank der vielen Challenges und versteckten Items werde ich *Spider-Man 2* auch in Zukunft immer wieder mal in den Cube einlegen, um einen Ausflug nach Manhattan zu wagen. Das sieht zwar rein grafisch nicht so toll aus, dafür läuft das Spiel flüssig und ohne Ladezeiten. Da kann ich selbst klobige Autos schon mal verzeihen. Seid ihr wie ich großer Spidey-Fan? Dann greift zu!

TEST
SPIDER-MAN 2

Genre:	Activision
Hersteller:	TreyArch
Entwickler:	Action-Adventure
Speichern:	24 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	5.1 Dolby Digital

Internet: **www.activision.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	**Ab 12 Jahren**
Termin	Preis
Erhältlich	**Ca. € 60,-**

- ⊕ **Cooles Schwingsystem**
- ⊕ **Lebendige Stadt …**
- ⊖ **… aber Kompromisse bei der Grafik**
- ⊖ **Viele Nebenmissionen ähneln sich**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Schwing- und Kampfsteuerung erfordern etwas Übung, gehen dann aber gut von der Hand."

STEUERUNG 79%

EINZELSPIELER

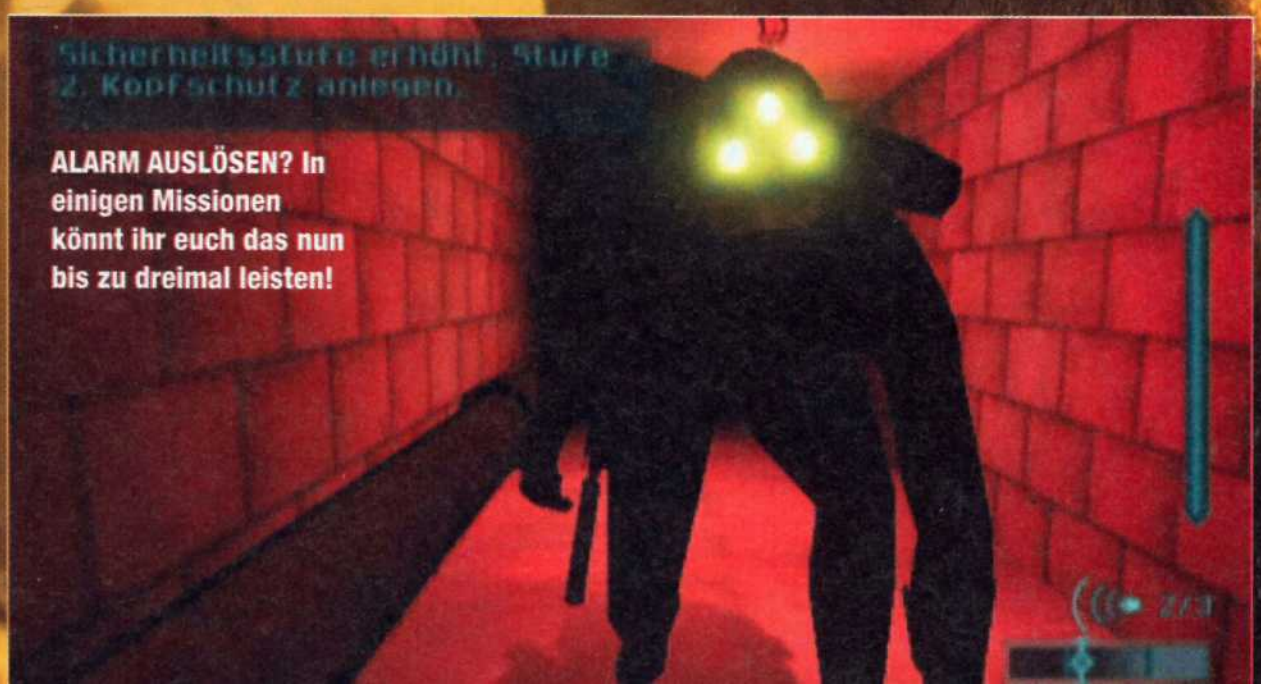
GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	84%	– %	**85%**

„Dank Handlungsfreiheit und cooler Schwingphysik das bis dato beste Spidey-Spiel. **Für Fans ein Muss.**"

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Terroristen gibt's wie Sand am Meer – dank Sam Fisher aber nicht mehr lange …

N-ZONE HIT



ALARM AUSLÖSEN? In einigen Missionen könnt ihr euch das nun bis zu dreimal leisten!

HALLO, TAXI! Nach erfüllter Mission wird Fisher vom Einsatzort abgezogen.

LEICHENHALLE Kaum zu glauben, wo sich Fisher überall herumtreibt.

Beinahe zwei Jahre ist es nun her, dass Ubisofts hauseigenes Entwicklerteam das Stealth-Action-Genre mit *Tom Clancy's Splinter Cell* revolutionierte. Special Agent Sam infiltrierte damals als Erstes die Xbox, während Schleichexperten mit PS2 oder GameCube erst Monate spä- ter auf die Pirsch gehen durften. Auch diesmal erschien die Xbox-Version einige Monate früher. GameCube-Spione müssen leider noch bis zum 29. Juli ausharren.

TYPISCH CLANCY

Genau wie der Vorgänger ist Fishers zweiter Konsolenauftritt alles andere als ein Spaziergang: Wenn man die Steuerung über Ubisofts Protagonisten übernimmt, sieht man sich mit der nicht zu unterschätzenden Aufgabe konfrontiert, eine indonesische Terror-Organisation zu unterwandern. Ihr Anführer, Suhadi Sadono, ist den USA ein Dorn im Auge. Durch vereinzelt angezettelte Aufstände versucht er schon seit langem, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Den amerikanischen Geheimdiensten erscheint der kaltblütige Guerilla-Führer allerdings etwas zu gefährlich, um ihn ledig- lich als größenwahnsinnig abzustempeln. Ob Sadono mit den Revolten beabsichtigt, die Glaubwürdigkeit der Vereinigten Staaten weltweit infrage zu stellen, oder ob er ihnen tatsächlich schaden könnte, ist zu Spielbeginn völlig unklar. Während man allerdings die insgesamt zehn *Pandora Tomorrow*-Missionen meistert, wird das Geheimnis mittels gekonnt in Szene gesetzter Zwischensequenzen nach und nach gelüftet.

ALTBEWÄHRTE SPIELZUTATEN

Fisher sieht sich im zweiten Teil zwar mit einem anderen Gegenspieler konfrontiert, die Grundessenz des Spiels bleibt aber genau dieselbe: Wie gewohnt stellt sich der Anti-Terror-Spezialist dem aussichtslos scheinenden Kampf gegen den weltweiten Terrorismus. Aus dem Verborgenen zu agieren, ist für Fisher deshalb noch immer lebensnotwendig. Kurz nach Spielbeginn fällt allerdings auf, dass Fisher nun vermehrt mit der Bevölkerung interagieren muss. Aber keine Panik, platte Smalltalks müssen bei Raubein Fisher selbstverständlich nicht befürchtet werden. Das Gameplay verlangt vielmehr nach vermehrter Kontaktaufnahme mit Zivilisten oder Maulwürfen. Diese geben Fisher nämlich nicht nur gut gemeinte Ratschläge, sondern vor allem auch wertvolle Informationen mit auf den Weg. Fishers einziger wahrer Freund ist jedoch – wie bereits angedeutet – auch dieses Mal wieder die Dunkelheit. Helle, lichtdurchflutete Orte sollten daher nach Möglichkeit gänzlich gemieden werden. Inwieweit Fisher von seiner Umgebung wahrgenommen werden kann, verrät der aus dem Vorgänger bekannte Lichtscanner am rechten unteren Bildschirmrand. Solange sich dieser Pegel im grünen Bereich bewegt, können unlieb-

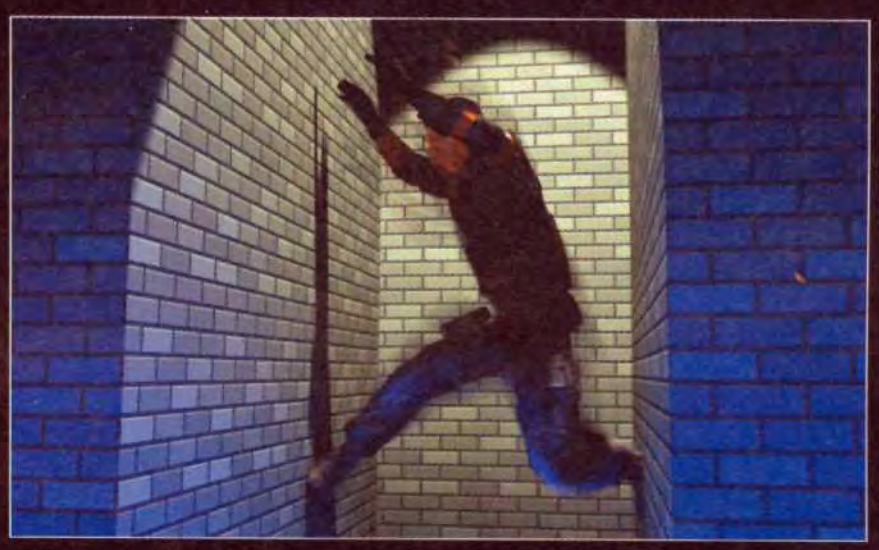
SPUCK'S AUS Vorsicht! Die Person sofort zum Schweigen zu bringen, hilft hier nicht weiter.

INFO NEUE MOVES

Mehr Bewegungsfreiheit

Die Entwickler gaben Sam für seinen zweiten Konsolenauftritt neben gelungenen Außenlevels noch zwei weitere Neuerungen mit auf den Weg.

Der härteste Hund von Third Echelon beherrscht nämlich noch zwei brandneue Moves: Wie ihr sicher bereits wisst, konnte sich Fisher bereits im Vorgänger mithilfe seines Spagat-Sprungs den Blicken anderer elegant entziehen. Im Vorgänger spielte dieser Move allerdings nicht allzu oft eine Rolle. Fishers neuer Half-Split-Jump kommt dem Spieler hingegen erheblich häufiger zugute. Dank dieser Bewegung kann Fisher nun nämlich auch höher gelegene Ebenen erreichen. Der so genannte SWAT-Turn ist ebenfalls neu. Mit ihm lassen sich problemlos offene Türen passieren.



INFO DIE HANDHELD-FASSUNG

Agentenspaß zum Mitnehmen

Dass PS2- und Xbox-Fassung einen Mehrspieler-Modus spendiert bekamen, man GameCube-Spieler diesbezüglich jedoch im Regen stehen ließ, verursachte in unserer Redaktion nur fassungsloses Kopfschütteln. Wie dem auch sei, wir können es nicht ändern und müssen uns mit dieser niederschmetternden Tatsache leider abfinden! Die integrierte Linkoption mit der GBA-Fassung (inklusive des dazugehörigen Moduls, versteht sich) spendet nur geringen Trost. Nach dem Durchspielen der GameCube-Fassung lassen sich auf dem Handheld zwar Vorrichtungen wie Zahlenschlösser oder Computer aus der Entfernung bedienen und Feinde mittels optischen Scans schneller orten, wirklich überzeugen können diese Features jedoch nicht. Glücklicherweise ist das aber nicht alles: Schleich-Spezialisten dürfen sich nämlich noch auf insgesamt acht neue GBA-Missionen freuen. Sam macht im Westentaschenformat übrigens ebenfalls eine prima Figur und ergatterte deshalb von uns in Ausgabe 05/04 eine Wertung von 85 Prozent.

PHARMACY?! Hier liegt der Bursche ja gleich richtig …

VORSICHT, LEUTE So surft nur ein Sam Fisher. Bitte nicht nachmachen!

PINKELPAUSE Der wohl günstigste Moment, um den Typ zu überrumpeln.

same Konfrontationen mit dem Feind oder nervtötende Bekanntschaften mit der (verständlicherweise etwas hysterisch reagierenden) Bevölkerung beinahe gänzlich vermieden werden. Sobald der Lichtscanner aber zu stark ausschlägt, leuchtet Fisher wie ein Weihnachtsbaum und bietet für seine Umwelt eine perfekte Zielscheibe. Gekonnt von einem lauschigen Plätzchen zum nächsten zu huschen und sämtliche potenziellen Gefahrenquellen wie Lampen, Bewegungsmelder, Kameras, Passanten oder Wachposten lautlos auszuschalten, ist für Fisher daher die halbe Miete.

ETWAS ACTIONREICHER

Vor jedem Einsatz erhält Sam exakte Instruktionen, ob beziehungsweise inwieweit Personen zu Schaden kommen dürfen. Im Gegensatz zum Vorgänger darf man bei einigen Einsätzen aber auch mal so richtig rabiat vorgehen. Während zuvor kleinere Ausrutscher schnell mit einem Abbruch der Mission geahndet wurden, darf jetzt bei einigen Aufträgen bis zu dreimal Alarm ausgelöst werden. Beim ersten Fehltritt werfen sich die Wachposten beispielswei-se lediglich in schusssichere Westen. Leistet man sich allerdings einen zweiten Fehler, so kramen die Wachen neben schusssicheren Westen auch noch ratzfatz gepanzerte Helme hervor, während das Auslösen des dritten Alarms unweigerlich zum Missionsabbruch führt. Bevor man in Aktion tritt, sollte man daher die Umgebung genauestens inspizieren und sämtliche Lichtquellen im Vorfeld deaktivieren oder besser gleich zerstören. Um unentdeckt zu bleiben, erweisen sich natürlich auch Fishers bekannte, allseits beliebte Spionage-Gadgets wie beispielsweise die Haftkamera oder das Ablenkungssystem als überaus nützlich. Wie Störenfriede beseitigt werden, bleibt dem Spieler jedoch letztendlich selbst überlassen. Diese spielerische Freiheit ist zweifelsfrei der größte Pluspunkt des Spiels. Nicht immer müssen Feinde ins Nirwana befördert werden. Oftmals genügt es, sie gekonnt zu umschleichen oder sie lediglich

NIX FÜR ZIMPERLIESE Steht das eigene Leben a dem Spiel, müssen sog Hunde dran glaube

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
ist nachtblind.

Das erste *Splinter Cell*-Spiel fand ich erstklassig. *Pandora Tomorrow* ist keinen Deut schlechter, wenn auch nicht mehr ganz so originell. Schade ist allerdings, dass die GameCube-Version ohne Online-Unterstützung auskommen muss. Auch die Ruckeleinlagen trüben das Bild. Nichtsdestotrotz ist *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* ein fantastisches Spiel.

auf eine falsche Fährte zu locken. Unterm Strich betrachtet, gaben sich die Entwickler redlich Mühe, Fishers zweiten Konsolen-Auftritt erheblich abwechslungsreicher zu gestalten. Neben detaillierten Innenlevels dürfen Hobby-Agenten nun auch durch einige Outdoorlevels wie beispielsweise die Pariser U-Bahn oder den indonesischen Dschungel schleichen.

SCHWÄCHELNDE TECHNIK

Die dynamische, hervorragend zum Geschehen passende Musik und realistisch klingende Soundeffekte sorgen dabei allerorts für eine noch dichtere Atmosphäre. Auch Fishers Stimme, für die erneut Nicolas Cages deutscher Synchronsprecher verantwortlich zeichnet, trägt hierzu einen beachtlichen Teil bei. Auch wenn man Gameplay und Sound schlichtweg als phänomenal bezeichnen kann, hat die Grafik passagenweise einen etwas bitteren Beigeschmack. Während die Xbox-Fassung mit gestochen scharfem Leveldesign, bombastischen Licht- und Schatten-Effekten und einem butterweichen Bildaufbau protzt, können die GameCube- sowie die PS-Fassung in diesen Punkten nur bedingt mithalten. Korrekte Schattenwürfe, gelungene Lichteffekte sowie schöne Charaktermodelle und -animationen müsst ihr trotzdem nicht missen – wenn sie auch nicht so hübsch anzusehen sind wie auf der Xbox. Als ziemlich störend empfanden wir den teilweise deutlich sichtbaren Bildaufbau sowie einige sehr unschöne Ruckeleinlagen.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**

Schleich dich, Fisher?!

...Nein, bitte nicht. Gelungene Stealth-Action-Games für den GameCube findet man schließlich nicht oft.

SPLINTER CELL 2

GAMEPLAY ★★★★★
Spielverlauf: Lautloses Vorgehen ist noch immer die beste Alternative. Im Gegensatz zum Vorgänger führt nun jedoch ein heftiger Schusswechsel nicht unbedingt zum Scheitern der Mission.
Stealth-Aktionen: Wie im Vorgänger ist die Dunkelheit Fishers engster Verbündeter. Opfer werden z. B. an lauschigen Plätzen deponiert, Lampen ausgeschossen oder Lichtschalter betätigt. In Ausnahmesituationen muss Fisher jetzt sogar ins helle Rampenlicht.

FEATURES ★★★★★
Agenten-Equipment: Dietrich, Wärmebildkamera, Haftkamera (mit integriertem Wärme-/Nachtbildmodus), Fernglas, Lasermikrofon, Ablenkungssysteme, Kamerastörgeräte.
Moves: Sam beherrscht sämtliche coolen Bewegungen aus dem Vorgänger. Der Spagat-Sprung wurde zum Half-Split-Jump umfunktioniert, damit er auch höher gelegene Ebenen erreichen kann. Der SWAT-Sprung hingegen ist völlig neu. Mit seiner Hilfe mogelt sich Fisher problemlos an offen stehenden Türen vorbei.
Primärwaffen: 5,7-Pistole mit Schall-/Mündungsfeuerdämpfer und Laserpointer, F2000-Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer und Modulbausystem.
Sekundärwaffen: Gas-/Splitter-/EMP-Granaten, Ringgeschosse, Taser, Rauchbomben.
Mehrspieler-Modus: Nein.
GBA-Linkmöglichkeit: Ja: Bedienung von Computern o. Ä. aus der Entfernung, Radar, acht weitere GBA-Levels.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Detaillierter als der Vorgänger, der Bildaufbau ist jedoch einen Tick schlechter. Die Außenlevels bieten durch ihr hübsches Design eine erfreuliche Abwechslung, gelungene, realistisch animierte Charaktermodelle.
Sound: Dynamische Musikuntermalung, die super zum Spielgeschehen passt, realistisch klingende Soundeffekte und überzeugende Synchronisation.
Präsentation: Durchweg gelungen. Nicht nur für Clancy-Fans ein absolut fesselndes Schmankerl.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

SPLINTER CELL 1

GAMEPLAY ★★★★½
Spielverlauf: Die Entwickler setzten weniger auf Action als auf lautloses, unbemerktes Handeln. Eine taktische Vorgehensweise ist vielerorts ein absolutes Muss.
Stealth-Aktionen: Schattige Orte sind Fishers Lebensversicherung. Inwieweit Sam für Feinde im Verborgenen agiert, verrät ein lichtempfindlicher Scanner. Um nicht entdeckt zu werden, müssen überwältigte Opfer generell an dunklen Orten versteckt werden.

FEATURES ★★★★★
Agenten-Equipment: Sam hat zahlreiche Hilfsmittelchen im Gepäck (Dietrich, Wärmebildkamera, Haftkamera, Fernglas, Ablenkungssysteme, Restlichtverstärker, sowie ein Lasermikrofon).
Moves: Sam kann schleichen, springen, sich an Vorsprüngen entlanghangeln, sich an Wände pressen, einen Würgegriff anwenden, leblose Körper schultern, sich ducken, klettern, eine Rolle vollführen, Menschen als lebende Schutzschilde missbrauchen und natürlich seinen berühmten Spagat-Sprung vollführen.
Primärwaffen: 5,7-Pistole mit Schall- und Mündungsfeuerdämpfer, F2000-Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer und Modulbausystem.
Sekundärwaffen: Gasgranaten, Splittergranaten, Ringgeschosse, Taser.
Mehrspieler-Modus: Nein.
GBA-Linkmöglichkeit: Ja: zusätzliche Waffen, radarähnliche Mini-Karte, fünf weitere GBA-Levels.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Gelungene, in puncto Leveldesign aber nicht allzu detaillierte Grafik. Die Framerate erreicht im Schnitt 25 Bilder pro Sekunde und geht oftmals in die Knie, gute Charaktermodelle und -animationen.
Sound: Passt perfekt zum Spiel, realistisch klingende Soundefffekte, Fishers Stimme spricht (ebenso wie im Nachfolger) Nicolas Cages deutscher Sprecher.
Präsentation: Wer sich an Clancys Schwarz-Weiß-Malerei nicht stört, kann bedenkenlos zugreifen.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

MEIN FAZIT **SUPER**

Kerstin Springer
bevorzugt die Xbox-Fassung.

Leider lassen sich Vertreter dieses Genres nicht allzu oft auf dem GameCube blicken. Umso erfreulicher, dass Spiele wie Capcoms *Rogue Ops* oder Konamis *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* etwas Konkurrenz bekommen … und die kann sich wirklich sehen lassen! Das Gameplay überzeugt auf ganzer Linie und den Locations mangelt es nicht an Abwechslung. Grafisch bewegt sich *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* jedoch lediglich auf dem Niveau des Vorgängers. Das detaillierte Leveldesign ist zwar hübsch anzusehen, hält einem Vergleich mit der Xbox-Optik aber leider nicht stand. Unserer Meinung nach hat *Pandora Tomorrow* die Traumwertung von 90 Prozent aber schon alleine für die realitätsnahe Story und vor allem für sein phänomenales Gameplay verdient.

TEST
PANDORA TOMORROW

Genre:	**Action-Adventure**
Hersteller:	**Ubisoft**
Entwickler:	**Ubisoft Montreal**
Speichern:	**17 Blöcke**
Sprache:	**Deutsch**
Video:	**4:3**
Audio:	**Dolby Pro Logic II**
Internet: **www.ubisoft.de**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **29. Juli**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Bombastisches Gameplay**
- ⊕ **Tolle Licht- und Schatten-Effekte**
- ⊕ **Gelungene Zwischensequenzen**
- ⊖ **Ruckeleinlagen**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Die Tasten sind anwenderfreundlich belegt, der Zugriff auf das Menü ist aber etwas umständlich."

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	90%	- %	**90%**

„Ein Mammut-Projekt, das auch auf dem GameCube **ein hervorragendes Spiel** geworden ist."

Asterix & Obelix XXL

Die spinnen, die Römer! **Beim Teutates**, das schreit nach schlagkräftigen Argumenten.

SPIELEINLAGE Da schau her, so geht's natürlich etwas schneller.

TRINK DICH FIT Ein kleines Fläschchen Zaubertrank wirkt wahre Wunder.

SCHLEUDERGRIFF Asterix versucht sich im Römerweitwurf.

COMBO-TIME Plättet ihr Gegner schnell hintereinander, füllt sich die Saftleiste.

Wir schreiben das Jahr 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von Römern besetzt … Seit sage und schreibe über 45 Jahren leistet das winzige gallische Dörfchen in Albert Uderzos Comics nun bereits erbitterten Widerstand. Dennoch zeigte bislang kaum ein Producer Interesse für Frankreichs Aushängeschilder, während sich Marvel-Helden zwischenzeitlich regelrecht die Klinke in die Hand gaben, Disney-Figuren plötzlich ihre sportliche Seite entdeckten und selbst britischer Knetgummi einen Abstecher in die Spielbranche wagte. Seltsam, denn Uderzos Comic-Vorlagen eignen sich wunderbar dazu, auf Konsolen zum Leben zu erwachen. Das französische Entwicklerteam Étranges Libellules hat sich dieser Aufgabe nun angenommen. Das Ergebnis ist ein ordentliches Comic-Abenteuer, dem es aber leider am nötigen Feinschliff fehlt. Mit Asterix und Obelix müssen Spieler – wie sollte es auch anders sein? – das Land von den römischen Streitmächten befreien. Je nach Levelstruktur dürfen die beiden Gallier dazu abwechselnd gesteuert werden. Während der füllige Obelix Feinde gleich reihenweise plättet, ist Asterix erheblich agiler.

EFFEKTVOLLE KLOPPORGIE

Neben Miraculix' obligatorischem Zaubertrank, der bekanntlich wahre Wunder wirkt, haben die beiden insgesamt zehn Spezialattacken im Repertoire und besitzen darüber hinaus eine ziemlich scharfe Geheimwaffe: Schlappohr Idefix mutiert nämlich auf Tastendruck zum beißwütigen Kampfhund. Die schick in Szene gesetzten Spezialattacken sorgen zwar für eine zusätzli-

che Portion Humor, allzu oft kommen diese Moves aber leider nicht zum Einsatz. Die angriffslustige Gegnerschar nötigt einen meist so sehr, dass gerade mal Luft für Button-Smashing bleibt. Aber selbst mit hirnlosem Tastengehämmer wird man der kriegerischen Meute meist problemlos Herr. „Etwas langweilig", wird sich jetzt so mancher denken … stimmt auch! Neben den ulkigen Charakteren halten aber immerhin noch zahlreiche genretypische Kisten- und Schalterrätsel den Spieler bei der Stange. Gelungene Charaktermodelle und abgefahrene Animationen reichen für ein gutes Spiel aber nicht aus. Zwar gab man sich diesbezüglich sehr viel Mühe, hat aber anscheinend vergessen, auch der Umgebung ein schmuckes Design zu verpassen. Angesichts der Umgebungsgestaltung fragt man sich zwangsläufig, ob wirklich nur die Römer spinnen! Den Locations mangelt es neben Abwechslung vor allem an Texturen. Viele Stellen sehen extrem öde und fad aus, woran auch vereinzelt grasende Pferde oder über den Weg huschende Eichhörnchen nichts ändern. Ein Schwung frischer Texturen hätten der Optik jedenfalls mehr als gut getan.

VERSCHWENDETES POTENZIAL

Die Steuerung ist den Franzosen dagegen einwandfrei geglückt. Sie geht schnell und intuitiv von der Hand, was passagenweise sogar einen rasanten Spielfluss à la *Sonic* entstehen lässt. Für kloppfreudige Asterix-Fans hat dieses Spiel sicher einen gewissen Reiz, alle anderen sollten ihr Geld aber doch eher für etwas anderes verpulvern.

KERSTIN SPRINGER

RUTSCHPARTIE Obelix' fetter Wanst ist anscheinend doch für etwas gut ...

MÄCHTIG KRÄFTIG Als Außenbordmotor macht sich Obelix auch prima.

DETAIL-CHECK ASTERIX & OBELIX XXL

Immer feste druff!

Ihr steht darauf, alles zu vermöbeln, was zwei Beine hat? Dann liegt ihr mit diesen zwei Spielen richtig!

ASTERIX & OBELIX XXL

GAMEPLAY ★★★☆☆
Steuerbare Charaktere: Asterix und Obelix (Steuerung wechselt je nach Levelabschnitt)
Story: Asterix, Obelix und Idefix müssen ihr Heimatdörfchen aus Cäsars Fängen befreien.
Spielprinzip: Neben dem Verkloppen von Römern löst ihr halbwegs unterhaltsame Kisten- und Schalterrätsel.
Schwierigkeitsgrad: Leicht, für jüngere Spieler gut geeignet.
Gegner-KI: Strunzdoof.
Freischaltbare Moves: 10.
Levelanzahl: 6 große Welten.
Multiplayer: Nein.

TECHNIK ★★★☆☆
Grafik: Gelungene, gut animierte Charaktermodelle, aber absolut enttäuschende Umgebungsgrafik, extreme Texturarmut.
Kamera: Beinahe überall beliebig justierbar, aber alles andere als das Gelbe vom Ei.
Sound: Stereo. 50 Jahre v. Christus hörte man sicher andere Mucke. Zum Gameplay passt's trotzdem irgendwie.
Präsentation: Ziemlich mau, langweilige Zwischensquenzen, absolut peinliches Menü.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

BATMAN: RISE OF SIN TZU

GAMEPLAY ★★★½☆
Steuerbare Charaktere: Zur Auswahl stehen Batman, Batgirl, Robin und Nightwing.
Story: Ihr übernehmt Batmans Lebensaufgabe: die x-te Rettung von Gotham City.
Spielprinzip: Ihr vermöbelt mit zahlreichen Moves und einer Hand voll Gadgets so ziemlich alles, was euch in die Quere kommt.
Schwierigkeitsgrad: Anfangs sehr leicht, zieht nach kurzer Zeit aber etwas an.
Gegner-KI: Leider auch nicht schlauer.
Freischaltbare Moves: 35.
Levelanzahl: 12 Levels.
Multiplayer: Ja, kooperativ.

TECHNIK ★★★☆☆
Grafik: Annehmbar, stabile Framerate, tristes Leveldesign, mangelhaft animierte, unschöne Charaktermodelle.
Kamera: Fest justiert, in zahlreichen Spielpassagen absolut unpraktisch.
Sound: Dolby Pro Logic II, Batman-Soundtrack sorgt für typische Fledermaus-Atmosphäre.
Präsentation: Batman hätte wirklich etwas Besseres verdient.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer
hatte sich etwas mehr erwartet.

Offensichtlich hat man in die Charaktere viel Arbeit investiert. Nicht nur die Modelle, sondern auch die Animationen sehen wirklich schmuck aus und zaubern einem des Öfteren ein Schmunzeln ins Gesicht. Wenn gallische Fäuste fliegen, sehen die Römer erst mal tausend Sternchen, bevor es sie schwungvoll aus ihren Sandaletten pfeffert … beinahe fast wie in den Comic-Vorlagen. *Asterix & Oblix XXL* hätte grundsätzlich das Zeug zu einem guten Spiel, aber nicht nur das stellenweise absolut miserable Leveldesign verwehrt den zwei Galliern eine höhere Wertung. Dass die zahlreichen Kisten- und Schalterrätsel nicht gerade Hirnakrobatik abverlangen, ist angesichts der zugedachten Zielgruppe ja verständlich. Die simplen Denksportaufgaben wiederholen sich aber im Spielverlauf des Öfteren, wodurch nach kurzer Zeit kaum mehr Spannung aufkommt. Über freischaltbares Bonus-Material wie beispielsweise ein paar Comic-Streifen hätten sich Asterix-Fans sicher ebenfalls gefreut. Aber diesbezüglich geht man bei diesem Spiel leider leer aus. Schade um diese ach so schöne Comic-Lizenz!

TEST
ASTERIX & OBELIX XXL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Étranges Libellules
Speichern:	17 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.atari.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 55,-

- ⊕ Weltberühmte Helden
- ⊕ Kloppen bis zum Umfallen
- ⊖ Karges Leveldesign
- ⊖ Miese Menüführung

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Geht nach kurzer Zeit intuitiv von der Hand, selbst junge Spieler kommen damit problemlos zurecht."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	67%	–%	69%

„Nette Daddel-Mahlzeit **für zwischendurch**, lange hält das Gameplay aber nicht bei der Stange."

Samurai Jack The Shadow of Aku

SOS: Helft Jack, seinen **Weg nach Hause** zu finden!

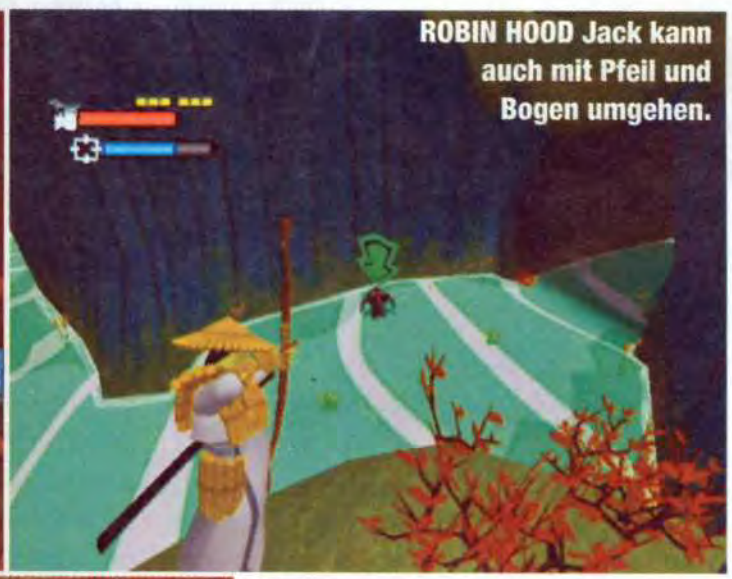
Gäbe es keine Erzfeindschaften, dann gäbe es auch keine Storys für Videospiele: Der aufrichtige Samurai Jack wird von seinem Gegenspieler Aku in ein Zeitportal geworfen und findet sich in der Zukunft wieder. Auf der Suche nach einem Heimweg muss er vielfachen Gefahren trotzen und nebenher allerhand geknechtete Kobolde und Froschwesen befreien. Kaum in der neuen Zeit angekommen, schnetzelt ihr euch mit einem Schwert durch Unmengen von merkwürdigen Roboterwesen und Insekten, die euch nach dem kostbaren Leben trachten.

HARAKIRI FÜR SEGA

Da die Gegner oft in Gruppen auftreten, empfiehlt es sich, diese schon aus der Distanz mit dem Bogen oder den allseits beliebten Wurfsternen zu dezimieren. Falls ihr trotzdem einmal von einer Horde Feinde umzingelt werdet, schaltet ihr flugs mittels der Z-Taste in eine Art Bullet-Time: Wie aus *Max Payne* bekannt, seid ihr in dieser Zeitlupenfunktion schneller als eure Widersacher und zerlegt diese in Sekundenschnelle in ihre Einzelteile. Weiterhin könnt ihr neue Schwertcombos erlernen und gesammelte Artefakte an selten zu findenden Schreinen in mehr Angriffsstärke oder höhere Lebenskraft umtauschen. Abgesehen von den Kampfeinlagen gilt es, kleine Nebenaufgaben zu lösen – beispielsweise müssen Dorfbewohner befreit oder Schlüssel gesucht werden. Das Gameplay ist prinzipiell okay, leider wird man mit immer den gleichen Bösewichtern konfrontiert, welche sich auch nicht sonderlich intelligent verhalten. Auch die diversen Jump&Run-Einlagen wirken eher aufgesetzt denn ansprechend. Ein weiterer Kritikpunkt: die Grafik. Detailarme Texturen und klobige Bewegungsabläufe lassen den armen Samurai in keinem guten Licht erscheinen. Einzig die Sounduntermalung ist einigermaßen gelungen. Leider wiederholen sich die an sich guten Melodien aber auch recht schnell und gehen so auf die Nerven. Schade, denn hätte man die Ideen besser umgesetzt und mehr auf Feinheiten geachtet, hätte ein gutes Action-Adventure daraus werden können. So ist *Samurai Jack* ein weiteres durchschnittliches Spiel in der Videospiellandschaft.

WINFRIED RUDROF

VORSICHT Jump&Run-Einlagen in luftiger Höhe warten auf euch.


ROBIN HOOD Jack kann auch mit Pfeil und Bogen umgehen.

TIERQUÄLER Ein Roboter geht zu Boden.

BODYBUILDING In diesen Schreinen lasst ihr euch aufpäppeln.

MEIN FAZIT **OK**

Udo Crnjak

geht lieber Shrimps essen.

Was für eine Verschwendung von eigentlich guten Ideen! Eine gute Cartoonvorlage, fernöstliches Samurai-Ambiente und die Bullet-Time sind eigentlich Garanten für ein richtig interessantes Spiel. Leider versagt *Samurai Jack: The Shadow of Aku* in allen Bereichen: Die Grafik ist detailarm und manchmal richtig hässlich, der Held bewegt sich, als hätte er Valium geschluckt, und die Gegner haben nicht mehr Grips als ein Stück Brot. Schon nach einer halben Stunde Spielzeit ist man mehr als gelangweilt. Da gibt es für den GameCube ein Dutzend bessere Alternativen.

TEST

SAMURAI JACK

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega/Atari
Entwickler:	Amaze Entertainment
Speichern:	35 Blocks
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.sega-europe.com
Spieler: 1	USK-Freigabe: Erhältlich
Termin: Ab 6 Jahren	Preis: Ca. € 60,-

- ⊕ Witzige Zeitlupenkämpfe
- ⊖ Grafik unterdurchschnittlich
- ⊖ Sehr dumme Gegner
- ⊖ Wenig Abwechslung

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Die Steuerung ist im Gegensatz zum Spiel selbst gut gelungen, manchmal jedoch etwas unpräzise."

STEUERUNG 79%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
47%	68%	-%	48%

„Uninspiriertes Action-Adventure, das trotz einiger Extras viel zu **schnell langweilt.**"

Fire Emblem

Strategie-Fans aufgepasst! **Der nächste Meilenstein** aus dem Hause Intelligent Systems ist im Anmarsch.

Nintendo steht schon seit jeher für überragende Qualität und innovative Spiele. Intelligent Systems' Produkte, zum Beispiel *Super Metroid* (SNES), *Paper Mario* (N64) oder die *Advance Wars*-Reihe (GBA), zeigen, warum das Unternehmen als In-House-Entwicklerstudio zu Nintendo gehört. Mit *Fire Emblem* kommt in Europa nun der nächste Kracher der Softwareschmiede auf den Markt. Die Hintergrundgeschichte, wie auch das gesamte Setting des Spiels, ist im Fantasy-Bereich angesiedelt und wird in insgesamt 30 Kapiteln erzählt, wobei die ersten zehn als eine Art Training zu betrachten sind. Hier werden dem Spieler sämtliche Aspekte des Kampfsystems hervorragend erklärt. Ähnlich wie in *Advance Wars: Black Hole Rising* werden die Auseinandersetzungen Runde für Runde ausgetragen, bis das jeweilige Ziel erreicht wurde. Abhängig von der Geschichte des jeweiligen Kapitels muss der Spieler zum Beispiel eine Burg besetzen, alle Gegner eliminieren oder eine bestimmte Person über eine festgelegte Anzahl an Runden beschützen. Im späteren Verlauf wiederholen sich zwar die Ziele, wobei aber die spannend und fesselnd erzählte Geschichte sehr gekonnt davon ablenkt. Das Kampfsystem und die stetig wachsenden Anforderungen an den Spieler tun ihr Übriges, um für sehr lange Zeit zu unterhalten. Sehr bald stellt sich das bekannte Suchtgefühl ein und man kann einfach nicht mehr die Finger davon lassen.

SO EINFACH UND DOCH GENIAL

Grundsätzlich unterliegen die Kampfhandlungen einem System, das als Waffen-Dreieck bezeichnet wird. Im Spiel verwenden die Einheiten entweder Schwerter, Äxte oder Lanzen. Pfeil und Bogen sind zwar auch mit dabei, sind aber kein Teil des Waffen-Dreieckes, da es sich hier um eine Distanzwaffe handelt. Nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip sind jeder Waffe Stärken und Schwächen zugeschrieben. Schwerter schlagen Äxte, Äxte schlagen Lanzen und Lanzen schlagen Schwerter. Das gleiche System gilt auch für magische Attacken. Weiße

KAMPFGRUNDSATZ **Wenn während der Kämpfe die hier dargestellte Richtlinie beachtet wird, sollte man keine Probleme bekommen.**

KAMPFVORGABE **Die Zielvorgabe der Kapitel kann teilweise stark variieren. Hier muss man alle Gegner erledigen, um zu siegen.**

EFFEKTFEUERWERK **Wenn die Charaktere ihre Spezialattacken auspacken, ist auf dem kleinen GBA-Bildschirm die Hölle los.**

AUS DER DISTANZ **Mit einem Bogen bewaffnet, lassen sich Feinde perfekt aus der Entfernung aufs Korn nehmen. Hoch zu Ross geht's noch besser.**

Magie ist wirkungsvoll gegen schwarze Magie, aber nahezu wirkungslos gegen Anima-Magie, welche wiederum nur von schwarzer Magie beherrscht werden kann. Diese zwei einfachen spielerischen Elemente setzen bereits ein hohes Maß an strategischem Können voraus. Hinzu kommen noch die Eigenheiten der jeweiligen Umgebung. Berge können von Reitern nicht bezwungen werden, wohl aber von Charakteren, die zu Fuß unterwegs sind. Die Weiterentwicklung der einzelnen Figuren funktioniert in bekannter Rollenspiel-Manier, bei der durch das Aufsteigen in den nächsten Level sämtliche Attribute der Figur verbessert werden. Alle genannten Elemente machen *Fire Emblem* zusammen mit der überragend erzählten Geschichte und dem wundervollen Charakterdesign nicht nur für Strategie-Fans zu einem absoluten Muss. Sogar Spieler, die mit Strategie wenig am Hut, aber eine Vorliebe für das Fantasy-Genre haben, sollten einen ausführlichen Blick riskieren. Sie werden nicht enttäuscht. Ein Pflichtkauf.

UDO CRNJAK

GUT ÜBERSETZT Die Dialoge verbreiten tolles Mittelalter-Flair.

TEST
FIRE EMBLEM

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **16. Juli**	Preis **Ca. € 40,-**

- **Geniales Charakterdesign**
- **Packende Geschichte**
- **Sehr gutes Kampfsystem**
- **Tolle Atmosphäre**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Die Charaktere und Befehle lassen sich sehr gut steuern. Sehr übersichtliche Handhabung."

STEUERUNG **90%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	86%	83%	**91%**

„Strategie-Fans kommen an diesem **Top-Hit** nicht vorbei."

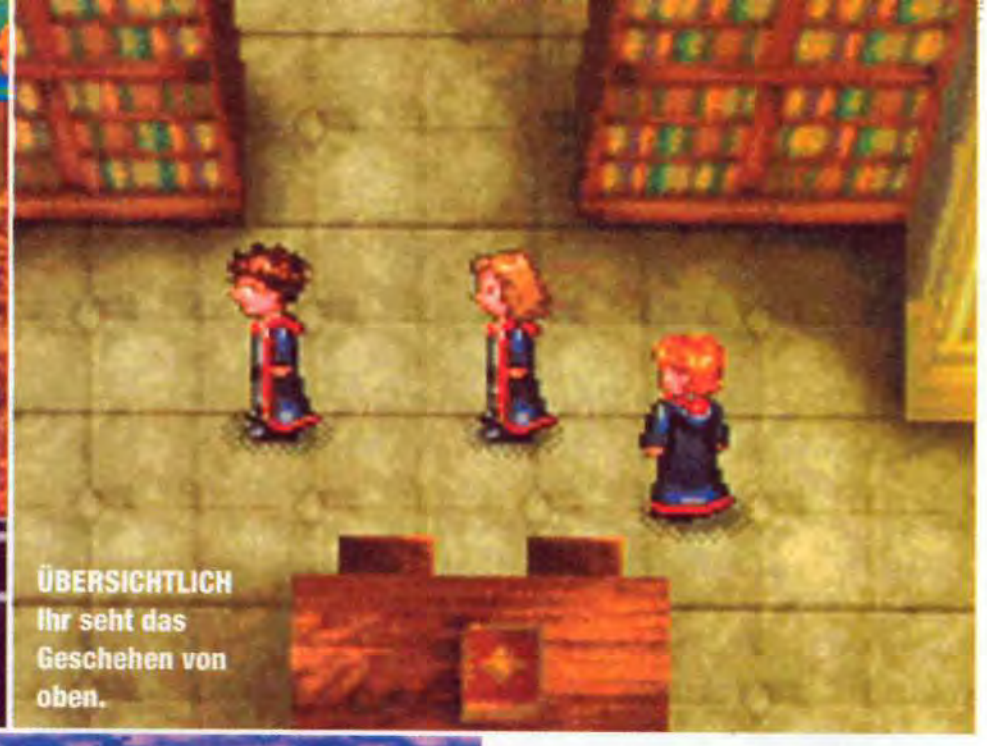
MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
kann nicht mehr ohne.

Im Fall von *Fire Emblem* muss ich sagen, dass mich der Titel von den ersten Spielminuten an unweigerlich in seinen Bann gezogen hat. Dieses überwältigende Gefühl habe ich noch nicht mal beim Spielen von *Advance Wars: Black Hole Rising* verspürt. Nicht nur die Kombination aus strategischen Kämpfen und rollenspieltypischen Elementen bei der Charakterentwicklung, sondern auch die einfach genial erzählte Geschichte sind auf dem GBA eine Klasse für sich. Der Spieler wird als Person sehr oft von den steuerbaren Charakteren angesprochen, wodurch sehr gut der Eindruck vermittelt wird, selbst ein Teil der Truppe zu sein. Ebenfalls klasse ist die Atmosphäre, welche durch die mittelalterlich angehauchte Sprache erzeugt wird. Wenn Sain, der alte Frauenheld, anfängt, Lyn mit seinem großartig übersetzten Geschleime einzuwickeln, will man gar nicht aufhören zu lesen. Einzig der Mehrspieler-Modus ist etwas schwächer.

VUD
LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!
COME PLAY
SPIEL | SPASS | ABENTEUER | WISSEN
19.08.–22.08.04
DAS MESSE-EVENT FÜR GAMES, LERNSOFTWARE UND HARDWARE
G|C
GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM
Offizielle Medienpartner: Computer Spiele, eBay, GIGA.DE, MTV, MCV GamesMarkt, CE Markt

KLASSISCH Die Kämpfe sind rundenbasiert.


ÜBERSICHTLICH Ihr seht das Geschehen von oben.

HEIMISCH Die berühmte Treppe aus Hogwarts darf nicht fehlen.

WINDIG Der Sturmzauber heizt richtig ein.

Harry Potter

und der Gefangene von Askaban

Man höre und staune: Harry Potter entpuppt sich auf dem GBA als **reinrassiges Rollenspiel!**

Endlich läuft der dritte Teil der Harry-Potter-Saga im Kino – und da darf das zugehörige GBA-Spiel natürlich auch nicht fehlen. Wer nun denkt, dass mit *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* das hundertste durchschnittliche Action-Adventure vorliegt, täuscht sich: Das Spiel kommt im klassischen Rollenspielgewand daher und dürfte Fans von *Shining Force* oder *Golden Sun* durchaus einige durchzockte Nächte bereiten.

TRIO OHNE FÄUSTE

Ihr erlebt das Abenteuer aus einer 2D-Perspektive von oben und steuert die drei Hauptdarsteller Harry, Hermine und Ron alleine oder in der Gruppe durch bekannte Umgebungen wie die Winkelgasse oder Hogwarts. Dabei redet ihr mit Hunderten von Leuten, die euch mit Informationen und Aufträgen versorgen. Wenn es zu einem Kampf kommt, steht eure Truppe in einer 3D-Ansicht dem Feind gegenüber. Da die Zauberertruppe mit Waffen nicht viel am Hut hat, wenden eure Recken Zug um Zug Angriffssprüche an, lösen individuelle Zaubercombos aus oder benutzen heilende Tränke. Als mächtigster Charakter hat Harry die Fähigkeit, gefundene Sammelkarten von berühmten Hogwarts-Legenden miteinander zu kombinieren, um damit übermächtige Superzauber zu wirken. Als Gegner müssen genreübliche Bösewichte wie Spinnen, Kobolde und Ratten herhalten, die auf die Zaubersprüche unterschiedlich reagieren und somit ein taktisches Vorgehen erfordern. Ist ein Kampf erfolgreich beendet, so erhaltet ihr – abgesehen von Gegenständen oder Geld – auch Erfahrungspunkte, die euch mit der Zeit stärker werden lassen. In einem Charaktermenü verwaltet ihr Ausrüstungsgegenstände, informiert euch über die Stärken besiegter Gegner und könnt einen Blick auf die magischen Sammelkarten werfen. Per Link-Option tauscht ihr mit einem Freund magische Karten oder ladet euch vom GameCube ein Eulen-Pflege-Set herunter. Optisch präsentiert sich das Abenteuer ganz ordentlich; die Figuren sind gut gelungen und lassen in Verbindung mit den stimmigen Filmmelodien Harry-Potter-Atmosphäre auf dem GBA aufkommen.

WINFRIED RUDROF

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Cnrjak
kann leider nicht zaubern.

Als Anhänger von rundenbasierten Rollenspielen konnte mich der neueste *Harry* voll überzeugen: Taktische Kämpfe, Unmengen an Zaubersprüchen und eine zwar bekannte, aber dennoch spannende Story ergeben eine ansprechende Mischung. Klar wird eine jüngere Käuferschicht angesprochen und mit der Komplexität eines *Golden Sun* kann unser Nachwuchszauberer bei weitem nicht mithalten. Aber für ein paar spannende Tage konnte mich der Titel fesseln.

TEST

HARRY POTTER UND ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts UK
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler: **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 50,-**

- ⊕ Super Story
- ⊕ Ansprechende taktische Kämpfe
- ⊕ Gutes Gameplay
- ⊖ Grafik könnte besser sein

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„An der Steuerung gibt es fast gar nichts zu meckern: Sie ist einfach, übersichtlich und gut!"

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	79%	–%	**80%**

„Harry mal anders: **gelungenes RPG** mit ansprechenden Taktik-Kämpfen."

Shrek 2

Klappe und Action: Der freundlichste Oger aller Zeiten meldet sich zurück! Nur für Fans?

Dass die Schwiegereltern vor der Hochzeit ausflippen, ist im Fall von *Shrek 2* besonders gut nachzuvollziehen; schließlich erfahren sie überraschenderweise, dass ihr Schwiegersohn grüne Haut hat, etwa 400 Pfund wiegt und ein Oger ist. Ihr schlüpft nun in die Rolle des freundlichen Riesen Shrek und versucht mit der Hilfe eurer Freunde Esel, gestiefelter Kater und Pfefferkuchenmann die Eltern eurer Braut davon zu überzeugen, dass ihr der Richtige für ihre Tochter seid.

VIER FREUNDE

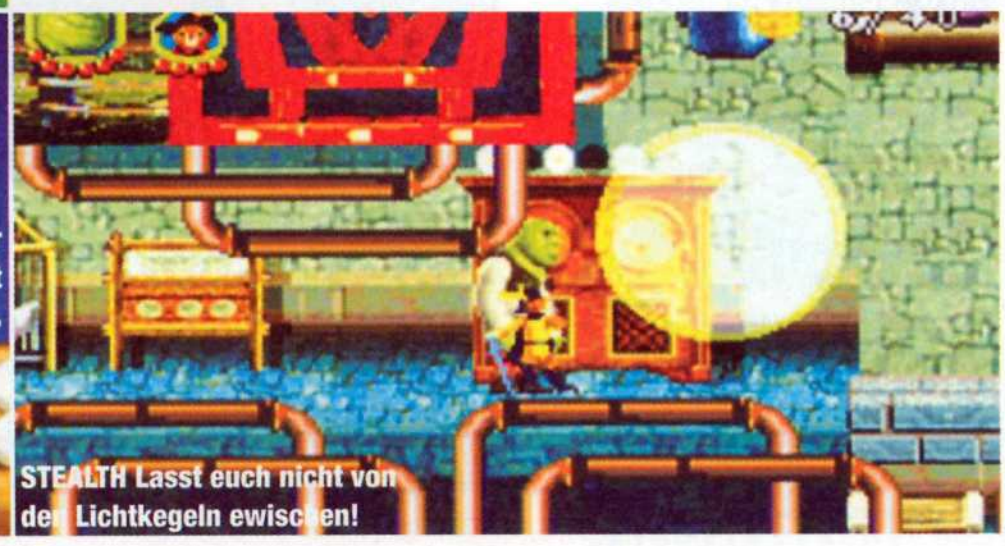
In bester *Lost Vikings*-Manier steuert ihr nicht nur Shrek selbst, sondern auch bis zu zwei seiner Kumpane simultan durch 25 Levels. Dabei nutzt ihr die individuellen Fähigkeiten eurer Mitstreiter: Shrek kann mittels einer Arschbombe höher springen, Esel kann Mauern durchschlagen und Kater kann an Wänden hochklettern. Oft muss man diese Fähigkeiten kombinieren, um weiterzukommen; so hebt Shrek eine schwere Feder hoch und Esel springt dann auf diese Feder, um einen Abgrund zu überwinden. Abgesehen von diesen Rätseleinlagen müsst ihr – wie in Action-Adventures allgemein üblich – Schlüssel finden, Schalter umlegen oder Kisten verschieben. Dabei sammelt ihr auch diverse Goodies wie Schilde, Apfelbomben und Feen auf, die euch das Abenteuer erleichtern. Optisch macht das Spiel eine sehr gute Figur: Die Animationen der Helden sind gelungen und fangen in Verbindung mit den farbenfrohen Hintergründen sehr gut das Flair des Films ein. Auch die Hintergrundmusik und die witzigen Sprachsamples des Esels könnten direkt aus dem Streifen selbst entnommen sein. Trotz der etwas zu kurzen Spielzeit von ungefähr vier Stunden ist *Shrek* 2 für Fans aber empfehlenswert.

WINFRIED RUDROF

FILMREIF Die Zwischensequenzen sind sehr gut gelungen.

KLETTERMAXE Der Kater hat zu viel Luis-Trenker-Filme gesehen.

LECKER Dieser Zwischengegner sieht zum Anbeißen aus.


STEALTH Lasst euch nicht von den Lichtkegeln ewischen!

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
hat Finger wie ein Oger.

Als Fan der beiden Filme war ich echt gespannt auf *Shrek 2* – und wurde nicht enttäuscht: Dank launiger Musik, sympathischer Charaktere und witziger Zwischensequenzen fühlte ich mich sofort wie vor einer Kinoleinwand im Miniaturformat. Einzig die kurze Spielzeit und die auf ein jüngeres Publikum zugeschnittenen Simpel-Rätsel sind zu beanstanden; ansonsten ist *Shrek 2* jedem Action-Adventure-Fan zu empfehlen.

TEST
SHREK 2

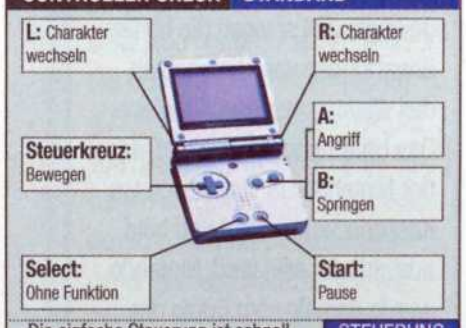
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.shrek2-dasspiel.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Erhältlich**
Termin: **Ab 6 Jahren**	Preis: **Ca. € 45,-**

⊕ **Hübsche Grafik**
⊕ **Gute Spielbarkeit**
⊖ **Geringer Umfang**
⊖ **Rätsel zu einfach**

CONTROLLER CHECK STANDARD



„Die einfache Steuerung ist schnell erlernt und absolut einsteigerfreundlich. Vorbildlich!"

STEUERUNG **00%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	81%	-%	**80%**

„Wer die Shrek-Filme mag, wird mit diesem **kurzweiligen Action-Adventure** gut bedient."

IMPORT NEWS

World Hobby Fair 2004 Summer

Am 20. Juni fand die Messe statt, die die Tokyo Game Show wie einen harmlosen Basar aussehen lässt.

Wir waren für euch vor Ort.

Im Juni wurde die World Hobby Fair zum 20. Mal an unterschiedlichen Orten überall in Japan veranstaltet. Die Messe hat allerdings nicht nur Videospiele zu bieten, sondern auch Spielzeug, Animes und vieles mehr, was in Richtung Familienunterhaltung geht. Trotz all der kindgerechten Produkte und Gestaltung der Messe scheuen auch ältere Spieler nicht die Chance, dort die neuesten Videospiele anzutesten. Wir haben für euch ebenfalls die erste Show der diesjährigen Sommer-Tour in der Makuhari Messe in Tokyo besucht und wollen euch auf keinen Fall die gewonnenen Eindrücke vorenthalten.

Wie zu erwarten war, hatte Nintendo einen der interessantesten Stände auf der Messe zu bieten, an dem ein großartiges Spiele-Line-up für eine Proberunde bereitstand. Bei der Spieleauswahl wurde das Hauptaugenmerk eindeutig auf drei Produkte gerichtet: *Donkey Konga* 2 (GC), *Mario vs. Donkey Kong* (GBA) und *Super Donkey Kong* 2 (GBA). Zusätzlich dazu konnten auch noch *Paper Mario* 2 (GC), *Wario World* (GC) und *Hamtarou Hamuhamu Sports* (GBA) angespielt werden. *Donkey Kong* und sein Dschungelambiente waren auch die beherrschenden Themen bei der Gestaltung des Nintendo-Standes. Außerdem geisterten Donkey, Diddy und Daisy Kong auf der Bühne und am Stand umher und standen unter anderem für ein Erinnerungsfoto

TAUSCHBÖRSE Bei jedem Probespiel erhielt man Bananen, die man hier in Fanartikel umtauschen konnte.

CAPCOM Rockman EXE 4.5 lud zu Zweispieler-Duellen ein.

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Hohes Verkaufsziel

Nintendo hat bekannt gegeben, dass vom Erscheinungstermin des Nintendo DS bis Ende März 2005 3,5 Millionen Einheiten verkauft werden sollen. Im Vergleich dazu haben sich der GBA und der GBA SP im gleichen Zeitraum, vom Erscheinungstermin des GBA SP an, 3,15 Millionen Mal verkauft – davon waren alleine 2,86 Millionen GBA-SP-Geräte. Dieses zugegebenermaßen gewagte Ziel spiegelt die hohen Erwartungen von Nintendo an das Weihnachtsgeschäft wider. Das Unternehmen erwartet, dass der Nintendo DS zum absoluten Kassenschlager wird und bald ausverkauft sein wird. Nintendo wurde damals vom Erfolg des GBA SP völlig überrascht, was sich durch Lieferengpässe über einige Monate hinweg zeigte. Obwohl der Hersteller diesmal so viele Einheiten wie nur möglich produziert, ist zu erwarten, dass man der riesigen Nachfrage zum Weihnachtsgeschäft nicht standhalten kann.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Pikmin 2
2. Wario World
3. Naruto 2
4. Animal Crossing e+
5. Pokémon Colosseum

GAME BOY ADVANCE

1. Metroid: Zero Mission
2. Pokémon Fire Red/Leaf Green
3. Kirby Star
4. Famicom Mini Ganbare Goemon
5. Famicom Mini Dr. Mario

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

NEWSTICKER

+++ NIHILISTIC GEISTLOS Die Entwicklung an *StarCraft Ghost* geht ohne Entwicklungspartner Nihilistic weiter, Blizzard will das verspätete Actionspiel intern fertig stellen. **+++ FINAL-FANTASY-I-&-II-KAMPAGNE** Jeder, der die Seriennummer des GBA-Titels auf der Club-Nintendo-Homepage bis zum 31. August registriert, kann einen von 10.000 limitierten Crystal-*Final Fantasy*-Riemen gewinnen. **+++ ICH SEH LIEBER ZU** Die neuen *Pokémon*-Spiele erscheinen erst im September, aber Nintendo verkauft jetzt 20 Dollar teure GBA-Module in den USA, die jeweils zwei Episoden der TV-Trickserie enthalten. **+++ NEXT-GENERATION-SPIELKONSOLE** Während der Aktionärsversammlung in Tokyo hat Nintendo enthüllt, bereits an seiner Next-

DSCHUNGEL Donkey Kong war der Star am Nintendo-Stand der diesjährigen Messe.

bereit. Nach dem überraschenden Erfolg von *Donkey Konga* (GC) avancierte der Nachfolger zum beliebtesten Spiel am Nintendo-Stand. Ganze Familien hatten sich in der Warteschlange eingefunden, nur um ein 2-gegen-2-Match an den Bongos zu bestreiten.

Allerdings gab es auch von anderen Herstellern Nintendo-Titel, die für eine Proberunde bereitstanden. Sega hatte seinen diesjährigen Auftritt voll und ganz Sonic gewidmet und einige Systeme für eine kleine Spielsession zu *Sonic Advance 3* aufgebaut. Rollenspiel-Fans waren bei Square Enix sehr gut aufgehoben. Unter anderem wartete dort das GBA-Spiel *Kingdom Hearts Chain of Memories* darauf, von Besuchern ausprobiert zu werden. Bandai stellte sein neuestes GameCube-Spiel *Golden Gashbel Friendship Tag Battle Full Power!* der erwartungsvollen Besucherschaft vor. Tomy überraschte mit einer erstmals spielbaren Version von *Zoids VS II*. Die letzten beiden nennenswerten Titel kamen von Capcom und Konami. Capcom lockte mit einer besonderen Kombination aus dem GBA-Spiel *Rockman EXE 4.5 Real Operation* und einem speziellen Add-on von Takara, das dem Spieler ermöglicht, richtige Chips ins Spiel zu integrieren. Das weckte natürlich die Neugier der Besucher. Konami lockte die Besucher ins Freie, um sie zu einer Proberunde *Boktai 2* einzuladen.

WARREN HARROD/UDO CRNJAK

SQUARE ENIX Rollenspieler waren hier mit Kingdom Hearts für den GBA sehr gut aufgehoben.

SONNENBAD Konami hatte seinen Stand für Boktai 2 im Freien aufgebaut.

Generation-Konsole (Codename: Revolution) zu arbeiten. Allerdings soll es sich hierbei nicht um den GameCube-Nachfolger handeln. +++ **JOBFLAUTE** Spiele-Publisher Vivendi Universal streicht 350 Arbeitsplätze in seinen amerikanischen Studios. +++ **CLUB NINTENDO** Die Zahl der Mitglieder hat die Grenze von 400.000 überschritten. Nintendo wird außerdem während des Weihnachtsgeschäftes spezielle Aktionen anbieten. +++ **GBA WIRELESS ADAPTER** Ab dem 15. Juli wird der GBA Wireless Adapter separat erhältlich sein. Bis jetzt wurde er im Bundle mit *Pokémon Fire Red/Leaf Green* und *Mario Golf GBA Tour* angeboten. Nintendo hat sich dazu entschlossen, dieses Add-on als eigenständiges Gerät für 2.000 Yen auf den Markt zu bringen. +++

AKTUELLES AUS AMERIKA

Heinrich Lenhardt berichtet.

Leiden im Loch

Ausgebuffte Marktdaten-Analysten und erfahrene Industrie-Insider kommen alle Jahre wieder zur selben verblüffenden Erkenntnis: Das Wetter wird schön und die Leute kaufen weniger Videospiele. „Welche Spiele?“, fragt die Zielgruppe leicht gereizt zurück. Das Drama begann dieses Jahr bereits im hitarmen Mai, dessen Marktdaten den Schluss zulassen, dass die Auswahl an attraktiven Neuheiten zu wünschen übrig lässt. So wundert mich der Umsatzrückgang bei GBA-Spielen um 23 Prozent angesichts des Spieleneuheitenmangels kein bisschen (das neue *Mario Golf* erschien erst Ende Juni). Interessanterweise gab es bei den GameCube-Spieleverkäufen gegenüber dem Mai 2003 ein Umsatzplus von 22 Prozent. Das verdanken wir zum einen der gewachsenen User-Basis seit der Preissenkung, zum anderen stand mit *Pokémon Colosseum* eine den Massenmarkt entzückende Neuheit in den Regalen. Ein Jammer, dass jede Spielefirma ihre meisten Oberkracher für den Herbst aufhebt. Stellt euch zum Beispiel vor, *Resident Evil 4* erschiene mitten im Sommerloch – da würde sich doch jeder Spieler ausgehungert draufstürzen wie ein Zombie auf Vegan-Diät. Aber so bleibt nordamerikanischen Nintendo-Fans nur das Herbeisehnen des Kalendermonats September, wenn mit *Pikmin 2*, *Donkey Konga* oder dem neuen *Pokémon*-Pärchen für GBA wieder eine erquickende Brise den Einzelhandel erreicht.

INFO VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1. Pokémon Colosseum
2. Shrek 2
3. Custom Robo
4. Super Smash Brothers Melee
5. Harvest Moon: A Wonderful Life

GAME BOY ADVANCE

1. Shrek 2
2. Mario vs. Donkey Kong
3. Super Mario Bros. 3
4. Pokémon Rubin
5. Pokémon Saphir

IMPORT NEWS

SPIELSTRASSE Röhrender Abstecher in eine „ruhige" Wohngegend.

HORIZONTERWEITERUNG Die neue Skyline sorgt für schöne Aussichten.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Legend of Golfer	17. Juni
Donkey Konga Disk 2	1. Juli
Croke	8. Juli
Harvest Moon for Girls	8. Juli

Erscheint demnächst:

Real Powerful Pro-Baseball 11	15. Juli
Paper Mario 2	22. Juli
Rockman X Command Mission	29. Juli
GPX Cyber Formula	29. Juli
Digimon Battle Chronicle	29. Juli
Virtua Fighter Cyber Generation	26. August
Golden Gashbel Freindship Tag Battle	Sommer
Zoids VS III	September

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Sonic Advance 3	17. Juni
Dragon Quest Monsters 3	24. Juni
Super Donkey Kong 2	1. Juli

Erscheint demnächst:

Final Fantasy I & II	15. Juli
Bokura No Taiyou 2	22. Juli
Croke! 4	22. Juli
Metal Slug Advance	22. Juli
Puyo Puyo Fever	24. Juli
Legendz	29. Juli
Legendary Starfy 2	5. August
SD Gundam Force	5. August
Rockman EXE 4.5 Real Operation	6. August
Super Mario Ball	26. August

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mega Man Anniversary Collection	22. Juni
Spider-Man: The Movie 2	28. Juni
Pool Paradise	29. Juni
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	7. Juli
NCAA Football 2005	12. Juli
Tales of Symphonia	13. Juli

Erscheint demnächst:

Catwoman	20. Juli
Puyo Pop Fever	20. Juli
Madden NFL 2005	9. August
Carmen Sandiego	17. August
Digimon Rumble Arena 2	23. August
Terminator 3: Redemption	24. August
Pikmin 2	30. August
NASCAR Chase for the Cup	31. August
Street Racing Syndicate	31. August
WWE Day of Reckoning	31. August
MegaMan X Command Mission	1. September
Asterix & Obelix	1. September
Zoids: Battle Legends	1. September
Fairly Odd Parents: Showdown	9. September
Power Rangers: Dino Thunder	9. September
NHL 2005	14. September
World Championship Pool 2004	19. September
Shark Tale	20. September
Tiger Woods PGA Tour 2005	20. September
Jimmy Neutron	21. September
Donkey Konga	27. September
Def Jam: Fight for NY	28. September

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Sabre Wulf	17. Juni
Mario Golf: Advance Tour	21. Juni
Dragonball Z: Supersonic Warriors	22. Juni
Mega-Man Battle Network 4	28. Juni
Spider-Man: The Movie 2	28. Juni
Around the World in 80 Days	29. Juni
CT Special Forces 2	29. Juni
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	29. Juni
Kim Possible 2	6. Juli

Erscheint demnächst:

Catwoman	20. Juli
Hamtaro: Ham-Ham Games	26. Juli
Cartoon Network Block Party	5. August
Gundam Seed: Battle Assault	10. August
Madden NFL 2005	10. August
Power Rangers: Dino Thunder	16. August
Astro Boy	17. August
Metal Slug Advance	17. August
Digimon Racing	24. August
Ice Nine	1. September
Fairly Odd Parents: Showdown	7. September
Lilo & Stitch 2	7. September
Mega Man Anniversary Collection	7. September
Pokémon: FireRed	7. September
Pokémon: LeafGreen	7. September
Zoids: Legacy	7. September
DragonBall Z: Buu's Fury	18. September
F-Zero: GP Legend	20. September
Shark Tale	20. September
Backyard Basketball	22. September
Shaman King	27. September

Need for Speed Underground 2

RENNSPIEL Freiheit für den PS-Untergrund

Schneller, als die Grafik-Polizei erlaubt, fühlen sich die Straßenrennen in *NfS Underground* an. Auf der Basis dieser erfolgreichen Modellplattform entsteht bereits eine Fortsetzung, die sich nicht gravierend anders steuert und grafisch dem nächtlichen Neon-Look treu bleibt. Einige interessante spielerische Erweiterungen versprechen aber erhöhtes Fahrvergnügen. Die Stadtkulisse besteht jetzt aus fünf abwechslungsreichen Ortsteilen, die ihr auf der Suche nach versteckten Tuner-Werkstätten frei erforschen könnt. Ein neuer Rennmodus namens„Outrun" nutzt diese Offenheit weidlich aus. Um einen Verfolger abzuschütteln, braust man frei von jeglichen Streckenbegrenzungen durch die Großstadt. PS-Liebhaber freuen sich außerdem auf rund 30 lizenzierte Autos und mehr Tuning-Tiefgang. **(hl)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.needforspeed.com
Termin: November (USA)

NHL 2005

AMERICAN SPORTS Neuer Schwede

Wann die nächste Saison der nordamerikanischen Eishockey-Eliteliga NHL beginnt, steht angesichts des schwelenden Konflikts zwischen Spielergewerkschaft und Vereinseigentümern noch in den Sternen. Pünktlich im September nimmt hingegen *NHL 2005* den Eishockey-Betrieb auf, dessen Cover-Star unlängst enthüllt wurde. Der für die Vancouver Canucks stürmende Schwede Markus Naslund wird von der *NHL 2005*-Packung grinsen, da seine elegante Spielweise so gut zum neuen Feature „Open Ice Control" passt. Damit habt ihr größere Kontrolle beim Spiel ohne Puck, um mit trickreichen Kombinationen die gegnerische Abwehr auszutanzen. Naslund glänzt bei den Realwelt-Canucks als Vorbereiter und Vollstrecker, sein ansatzloser Präzisionsschuss aus dem Handgelenk ist ligaweit gefürchtet. **(hl)**

Hersteller: EA Sports
Internet: www.nhl05.com
Termin: August (USA)

VORZEIGE-ATHLET Nummer 19 schießt scharf.

Astro Boy: Omega Factor

ACTION Rückkehr der 2D-Wunderknaben

Das japanische Entwicklerteam Treasure bewies zuletzt mit *Ikaruga* für den GameCube sein Gespür für kurzweilige Action-Kracher. Mit einer Adaption der altgedienten Manga-Serie *Astro Boy* beleben die Großmeister des Action-Genres den GBA-Sommerspielplan in Nordamerika. In technisch virtuosen Seitenscroller-Levels steuert ihr den putzigen Helden, einen Roboterknaben mit menschlichen Gefühlen und aufrüstbaren Sonderfähigkeiten. Voll gepackt mit Prügelcombos, Ballereien, Flugsequenzen und Bosskämpfen verspricht *Astro Boy* ein hochkonzentriertes Actionpaket voller technischer Brillanz zu werden, das für Glanz und Glorie in der Seitenansicht-Nische sorgt. **(hl)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: August (USA)

STERNE SEHEN Kleiner Bildschirm, große Bosse.

NES CLASSICS GEWINNSPIEL

Nostalgie-Himmel

In unserer Reportage auf Seite 14 haben wir euch die „NES Classics"-Reihe bereits vorgestellt. An dieser Stelle könnt ihr die begehrten Klassiker auch noch gewinnen.

1. Preis

- 1x Game Boy Advance SP „Classic NES Edition"
- 1x NES Classic Bomberman
- 1x NES Classic Donkey Kong
- 1x NES Classic Excitebike
- 1x NES Classic Ice Climber
- 1x NES Classic Pac-Man
- 1x NES Classic Super Mario Bros.
- 1x NES Classic The Legend of Zelda
- 1x NES Classic Xevious
- 1x Nintendo-Tasche im Retro-Look

2. bis 9. Preis

je 1x NES-Classic-Spiel plus
1x Nintendo-Tasche im Retro-Look

10. bis 29. Preis

je 1x Nintendo-Tasche im Retro-Look

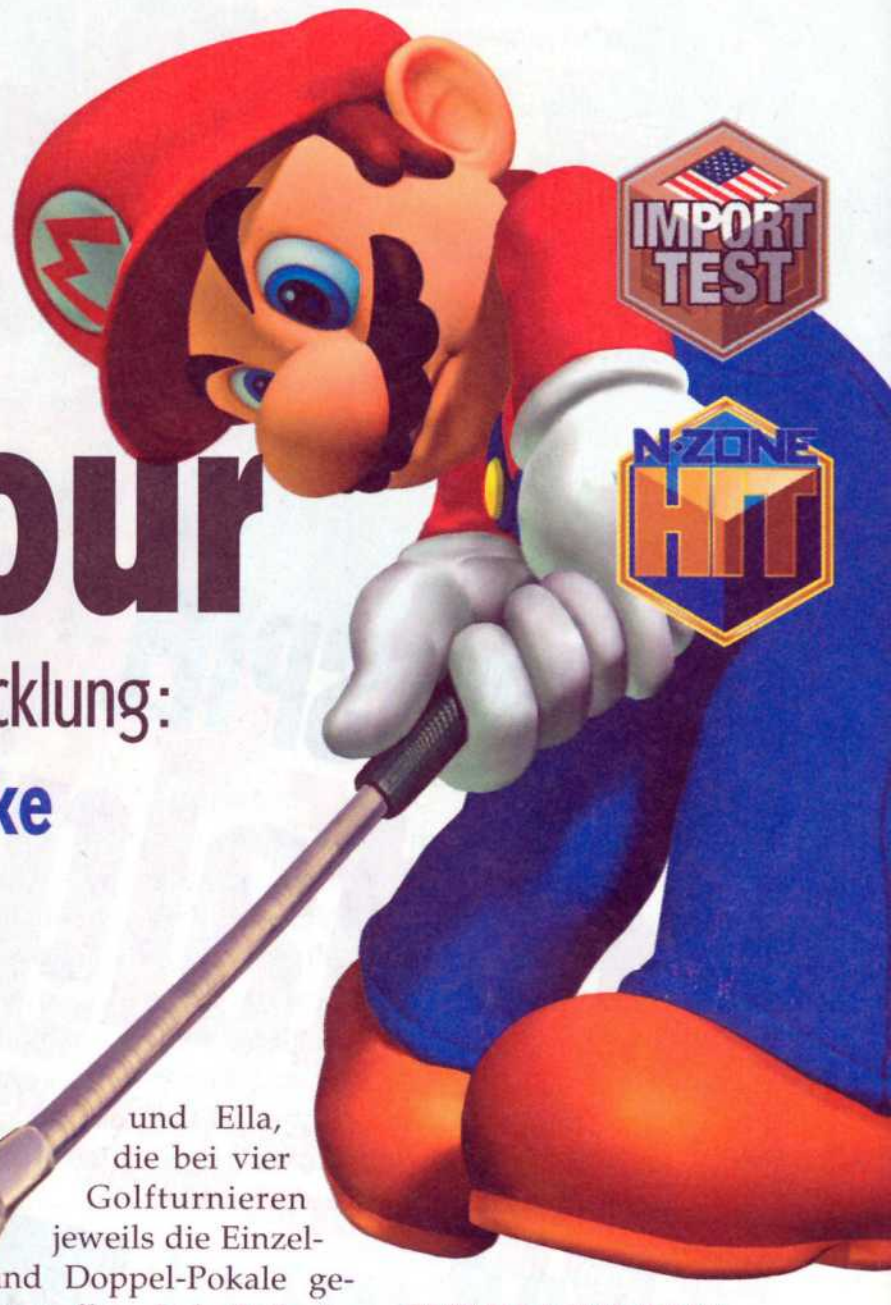
Um teilzunehmen, schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 53" an die 81 114. Anschließend bekommt ihr fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf euer Handy geschickt (beispielsweise „In welchem Spiel gab Mario sein Debüt?" a) *Donkey Kong* b) *Donkey Konga* c) *Donkey Kong Country*). Danach schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 53 x" an die 81 114 (das „x" steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „NZ 53 a"). Wer alle fünf Fragen richtig beantworten kann, hat die Chance, einen der tollen, oben aufgelisteten Preise abzusahnen! Viel Erfolg!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

N-ZONE

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 11. August.

Mario Golf Advance Tour



Weniger Mario, aber mehr Karriereentwicklung: Die „Für unterwegs"-Umsetzung hat **kecke Rollenspielansätze.**

Blauäugige, junge Nachwuchshelden ziehen hinaus in die große, weite Welt, erweitern ihre Fähigkeiten, führen naive Dialoge und besiegen ihre Gegner in erbitterten Duellen. Klar kommt euch das bekannt vor, allerdings bleiben bei diesem „Rollenspiel" die Zaubersprüche und Schwerter im Ranzen. Eure mächtigen Waffen sind vielmehr Putter, 7er-Eisen und das handgefertigte Power-Holz aus dem Spezialladen. Während die *Mario Golf*-Serie auf Heimkonsolen ein eher konventionelles Sporterlebnis mit vertrauten Nintendo-Charakteren bietet, sind die Handheld-Ausgaben mit einem originellen Story-Modus versehen. So war es schon anno 2000 bei der Game-Boy-Color-Version, die unter dem Namen *Mario Golf Advance Tour* ein verdientes GBA-Comeback feiert.

ROUTENPLANER Die Karte hilft bei der Orientierung.

ORIGINELLE GOLF-ROLLE

Mario, Donkey Kong, Yoshi & Co. sind nur als Spielfiguren für Einzelmatches wählbar. Der Story-Modus dreht sich aber um das Heldenpärchen Neil und Ella, die bei vier Golfturnieren jeweils die Einzel- und Doppel-Pokale gewinnen wollen. Jede Teilnahme an einem Wettbewerb und die Absolvierung von Lektionen und Mini-Games bringt Erfahrungspunkte ein. Diese verteilt ihr auf eure Spielfiguren, um fünf technische Kategorien von der Abschlagweite bis zur Spin-Stärke auszubauen. Gönnt dabei auch dem computergesteuerten Partner fleißig Beförderungslevels, denn bei Doppel-Partien wechselt ihr euch mit ihm ab. Allerdings möchte man dem werten Kompagnon in der Praxis manchmal den Schläger um den Hals knoten, wenn er trotz gut aussehender Statistikwerte größte Schwierigkeiten damit hat, einfache Bälle geradeaus zu schlagen – da zieht nicht mal der Spruch: Der Wind war's.

GUT IN SCHWUNG

Genaues Zielen ist dank der übersichtlichen Bahndarstellung und Flugbahnkurven-Cursor kein Problem. Die Steuerung funktioniert wie beim großen Game-Cube-Bruder: Durch gutes Timing beim Knöpfchendrücken bringt ihr einen auf und ab sausenden Balken zum Stillstand. Einsteiger begnügen sich mit der Wahl von Schlagrichtung und Schlagstärke, Fortgeschrittene bestimmen außerdem die Präzision und können durch schnelle Doppelklicks dem Ball eine Prise Topspin und Backspin verpassen. Je nach Platz weht eine mehr oder weniger steife Brise, welche die Flugbahn beeinflusst. Um ein paar Extrameter rauszuholen, setzt

GARTENSCHAU Die ballfressenden Pflanzen brauchen Pflege.

ERKUNDUNGSTOUR Die Oberwelt enthält neue Turnier-Schauplätze und Herausforderungen. Reisen ist also Pflicht.

ÜBERRASCHUNG Fragezeichen-Würfel sorgen für einen zufälligen Bonus, z. B. mehr Schlag-Power.

KNAPP DANEBEN … ist auch vorbei, aber im Prinzip ist das Putten, durch die einfach und überaus logische Steuerung, ganz simpel.

AUFRÜSTUNG … Im Golferladen könnt ihr euch mit allerlei neuen Sachen ausstatten. Schläger mit besonderen Boni sind sehr begehrt.

ihr einen der limitierten Power Shots ein. Nur das Putten enttäuscht mit ebenso schwer lesbaren wie anspruchslosen Grüns, bei denen kräftiges Geradeausgehaue meistens ins Loch führt.

FREISCHALTEN & WALTEN

Durch eure Fortschritte im Story-Modus schaltet ihr immer mehr Mini-Games und Zusatzkurse frei. Anfangs sind die Golfplätze ziemlich konservativ designt, erst beim „Links"-Club tauchen dann die ersten Beschleunigungs-Fairways auf. Das finale Mushroom-Einladungsturnier steckt schließlich voller marioesker Features wie Hindernispilzen, Abkürzungsröhren und Schalterfeldern, die Teile der Bahn umarrangieren. Von den vier Standardkursen gibt es auch versteckte Alternativversionen, die ebenfalls mit solchen Gimmicks ausgestattet sind. Wenn man seinen GBA mit der GameCube-Version des Spiels verdrahtet, lassen sich obendrein Charaktere transferieren und Bonus-Spielfiguren wie Luigi oder Wario zugänglich machen.

Im Story-Modus erkundet ihr eine kleine, aber feine Oberwelt. Hier absolviert ihr Nebenwettbewerbe, lasst eure Schlagtechnik analysieren oder plaudert entspannt mit anderen Club-Mitgliedern. Neben den üblichen Spielvarianten Stroke und Match Play erwarten euch zum Beispiel Speed Golf (die Gesamtzeit entscheidet) oder Go-Go Gates (Tore auf der Bahn müssen passiert werden). Spielstand, Statistiken und die schönsten Einlochungen werden per Batterie gespeichert. Für Mehrspieler-Partien teilt man sich entweder einen GBA oder verlinkt bis zu vier Systeme mit jeweils einem eigenen Modul.

HEINRICH LENHARDT

DETAIL-CHECK MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Es grünt so grün …

Auf dem GameCube golft Mario hübscher, aber der kleine GBA-Bruder überzeugt mit spielerischer Substanz.

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

GAMEPLAY ★★★★½
Spielmodi: Karriere machen und Charakterwerte ausbauen im coolen Story-Modus. Dazu viele Mini-Games und 7 Spielvarianten.
Charaktere: Nur 4 Mario-Charaktere sind von Beginn an zugänglich, den Story-Modus bestreitet man mit den Nobodys Neil und Ella.
Kurse: 4 Golfplätze mit 18 Löchern liegen in jeweils zwei Varianten (ernsthaft/fantastisch) vor. Witziger „Mushroom"-Bonuskurs und kleine Nebenplätze sind freischaltbar.
Steuerung: Abstrakte „Im richtigen Moment den Button drücken"-Timingtechnik. Zwei unterschiedlich komplexe Steuerungsvarianten.

TECHNIK ★★★½
Grafikstil: Im Rahmen der Hardware-Fähigkeiten gute Technik mit dezentem 3D-Effekt. Recht sachliche, betont übersichtliche Präsentation.
Sound: Annehmbare Musik, die abschaltbar ist. Spartanische Effekte, nette und kurze Sprach-Samples. Kein Reporter-Kommentar.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

GAMEPLAY ★★★★
Spielmodi: 6 Spielvarianten, aber keinerlei Story/Karriere. Mehrspieler-Gegolfe macht zusammen vorm Fernseher mehr Laune.
Charaktere: Unter den 16 Golfern findet man die komplette Charakter-Prominenz der Mario-Spiele.
Kurse: 6 Golfplätze mit je 18 Löchern. Die ersten paar Kurse sind eher konventionell, erst später gibt es abgedrehte Elemente wie Tunnelröhren und Ballfresser.
Steuerung: Dasselbe Kontrollschema wird auch auf dem GameCube verwendet. Beide Versionen steuern sich gleich gut.

TECHNIK ★★★½
Grafikstil: Komplett in 3D, knuffig, klar, knallbunt – für manchen Geschmack fast schon ein wenig zu süß. Lebhafte Animationen der Spielfiguren.
Sound: Witzige Mario-Melodien, solide Soundeffekte und teilweise gelungene Sprachausgabe. Kein Reporter-Kommentar.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Heinrich Lenhardt schwingt ein heißes Eisen.

Ganz groß, der Kleine: So etwas Pfiffiges wie die Rollenspiel-Ansätze des Story-Modus hat kein Heimkonsolen-Golfspiel bisher auf die Reihe gekriegt. Damit kann *Mario Golf Advance Tour* sogar unsportliche Grün-Muffel motivieren. Das spielt sich alles prima und macht Spaß, ist aber eigentlich „nur" ein aufgemotztes Remake der vier Jahre alten Game-Boy-Color-Version. Klar sind Grafik und Steuerung verbessert, aber Veteranen verspüren reichlich Déjà-vu-Wallungen – und raspeln den etwas dünnen Story-Modus in ein paar Stunden durch. Da hätte ich mir mehr Komplexität gewünscht. Ansonsten herrscht aber eitel Sonnenschein: *Mario Golf Advance Tour* sieht nett aus, hat eine präzise Steuerung sowie klasse designte Kurse und ist sehr einsteigerfreundlich. Die Rollenspiel-Elemente sind nicht übertrieben tiefgründig, geben der ganzen Sache aber eine willkommene Würze. Für die nächste Version darf Camelot in puncto „neue Spielideen" aber gerne weiter ausholen.

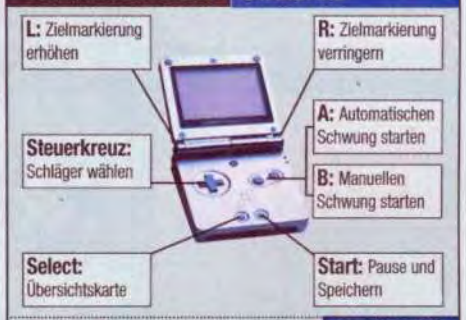
TEST

MARIO GOLF ADVANCE …

Genre:	Sport (Sonstige)
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Speichern:	Batterie (1 Spielstand)
Internet:	www.mario-golf.com
Spieler: 1 - 4	Sprache: Englisch
Europatermin: Unbekannt	Störfaktor Sprache: Mittel

- ⊕ Präzise, unkomplizierte Steuerung
- ⊕ Motivierender Story-Modus
- ⊕ Ausgefeiltes Kurs-Design
- ⊖ Dem GBC-Vorgänger sehr ähnlich

CONTROLLER CHECK STANDARD



„Volle Kontrolle und leicht zu lernen. Zwei Schwungtypen machen Einsteiger und Profis gleichermaßen glücklich."

STEUERUNG 90%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	72%	82%	87%

IMPORT USA

„Motivierendes Fun-Golf-Spiel, das mehr spielerische Vielfalt bietet als der große GameCube-Bruder."

HARDWARE

Toshiba TLP-ET1E

ZUBEHÖR **Taugen Einsteiger-Projektoren ab 800 Euro auch für Konsolen-Spiele? Wir waren neugierig!**

Wir wollten es wissen: Kann man Videoprojektoren auch für GameCube-Spiele verwenden? Macht das überhaupt Sinn? Wir haben das Toshiba-Modell TLP-ET1E zum Test geladen und mit den Titeln *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* und *Super Smash Brothers Melee* auf seine Spieletauglichkeit geprüft.

WIE GEHT DAS ÜBERHAUPT?

Am TLP-ET1E befinden sich allerlei Anschlüsse für eine Konsole und andere Geräte. Neben dem PC-Eingang (D-Sub) sowie Composite-, S-Video- und Komponenten-Eingang gibt es auch noch den SCART-Anschluss, den wir über ein RGB-Kabel mit der Xbox verbinden. Nun noch flugs auf den Einschalter der beiden Geräte gedrückt und schon hört man die Lüfter anlaufen. Gegen die laute Geräuschkulisse könnt ihr fast nichts tun, schließlich werden die Lampen in dem Projektor sehr heiß und müssen gekühlt werden. Dem Beamer liegt eine handliche, hintergrundbeleuchtete Fernbedienung bei, mit der ihr die Lautstärke der eingebauten (aber nicht besonders empfehlenswerten) Fünf-Watt-Boxen steuert. Neben typischen TV-Einstellungen wie Helligkeit, Kontrast und Farbeinstellungen lässt sich das Bild auch beliebig spiegeln und das Format sogar trapezförmig verändern.

DAS BRINGT ES

Für dunkle Räume und eine Projektionsfläche von rund zwei Metern Bilddiagonale (vergleichbar mit einer Dia-Leinwand) ist der TLP-ET1E gut geeignet. Allerdings scheint das Bild selbst bei maximalem Kontrast und hoher Helligkeit immer noch einen Grauschleier aufzuweisen – jeder Fernseher liefert ein satteres Bild. Sobald man das Bild auf eine größere Fläche projiziert, werden die feinen, unbelichteten Linien zwischen den Bildpunkten sichtbar (Fliegengitter-Effekt), das Bild wird deutlich dunkler. Die Leuchtstärke von 700 Ansi-Lumen ist offenbar noch nicht genug.

ACHTUNG **Online-Shops bieten diesen Beamer schon ab 800 Euro an!**

UNSER FAZIT

Projektoren taugen sehr wohl für lustige Spieleabende mit der Konsole. Wenn ihr ein günstiges Einsteiger-Gerät sucht, ist der TLP-ET1E die aktuell beste und preiswerteste Wahl. Auf www.geizhals.at/de findet ihr das Gerät übrigens schon für rund 800 statt der empfohlenen 1.500 Euro. Aber seid vorsichtig: Wie bereits erwähnt, hat Toshibas Beamer auch seine Schwächen. Im Vergleich zu erstklassigen Projektoren jenseits der 1.500-Euro-Grenze schlägt sich das Einsteiger-Gerät aber dennoch wacker. **(bh)**

TEST

TOSHIBA TLP-ET1E

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Toshiba
Info-Telefon:	02131-15801
Internet: –	
Preis **Ca. € 900,-**	Preis-Leistung **Befriedigend**

- ⊕ **Beleuchtete Fernbedienung**
- ⊕ **Viele Audio- und Video-Eingänge**
- ⊖ **Wahrnehmbarer Fliegengitter-Effekt**
- ⊖ **Relativ laut**

GESAMTWERTUNG

GUT

INFO **PROJEKTOR-TECHNIK**

Die technischen Daten

Auflösung: 858x480 Bildpunkte
Format: 16:9 (0,56-Zoll-LCD-Panel)
Kontrastwert: 600:1
Integrierte Lautsprecher: 2x 5 Watt
Lampe: 130 Watt
Lebensdauer: 2.000 bis 3.000 Stunden (Normal/Eco)
Eingänge: RGB, S-Video, Composite, SCART, Audio
Weitere Anschlüsse: Kopfhörer, Subwoofer

Race Star

ZUBEHÖR **Dieser rote Rennsimulator ist echter Luxus.**

SCHICK Optisch macht der Race Star einiges her.

In das rund 40 Kilo schwere Kunststoffgehäuse könnt ihr theoretisch jeden Lenkradtyp einbauen und mit eurer Lieblingskonsole eure eigene Formel 1 gewinnen. In der Praxis hatten wir allerdings einige Probleme mit der Montage von Kompakt-Lenkrädern wie dem MicroCON von MadCatz. Nur Lenkräder mit großen Pedalplattformen ließen sich problemlos verbauen. Der Sitz ist überraschend komfortabel, lässt sich in verschiedene Höhen verstellen, ist allerdings nicht für Menschen über 1,90 Metern Körpergröße empfehlenswert.

Fazit: Der Race Star nimmt viel Platz ein, lässt sich nicht verkleinern, ist sündhaft teuer und ohne Lenkrad, Konsole oder PC eigentlich sinnlos. Wenn ihr aber erst einmal in dem fest montierten Gerät eine Runde spielt, wollt ihr das Formel-1-Feeling nicht mehr missen. Wir hatten selbst beim Tuning-Spektakel *Need for Speed Underground* einen Heidenspaß mit dem Race Star. Trotzdem können wir das edle Gerät nur Rennspiel-Fans empfehlen, die das Geld und den Platz dafür übrig haben. **(bh)**

TEST
RACE STAR

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Fischer/Cobero
Info-Telefon:	08034-9089925
Internet: –	
Preis € 1.099,-	Preis-Leistung Ungenügend

- ⊕ Verstellbare Lenkrad- und Pedalhalterung
- ⊕ Relativ authentische F1-Umgebung
- ⊖ Viel zu teuer
- ⊖ Nicht für große Spieler geeignet

GESAMTWERTUNG
GUT

Link Cable

ZUBEHÖR **Ein Link-Kabel verbindet GBA mit GameCube.**

GÜNSTIG **Mit diesem Kabel schaltet ihr in einigen Spielen Geheimnisse frei.**

Mit GBA, GameCube und diesem Kabel könnt ihr erweiterte Funktionen einiger Spiele nutzen, zum Beispiel in *The Legend of Zelda: A Link to the Past, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Tom Clancy's Splinter Cell, Final Fantasy: Crystal Chronicles* oder *Rayman 3: Hoodlum Havoc*. Die Qualität des Kabels ist okay. Es erfüllt seinen Dienst. **(bh)**

TEST
LINK CABLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet: www.bigben-interactive.de	
Preis € 8,-	Preis-Leistung Sehr gut

- ⊕ Günstiger Preis
- ⊕ Zwei-Meter-Kabel
- ⊖ Halteklammern verdecken Stromanschluss

GESAMTWERTUNG
GUT

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	MadCatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller u. Cover-Schalen	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht alle Briefe persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ 54 deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ 54 Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

Volksverdummung

Hallo Fabian!
Also, ob die PlayStation nur für Spieler geeignet ist, die einen niedrigen IQ haben, mag ich bezweifeln. Trotzdem glaube ich, dass Nintendo nach wie vor ein Problem mit dem Kiddie-Image hat. So könnte es auch mit dem Nintendo DS werden: Die Launch-Titel werden mit Sicherheit innovativ sein, doch „erwachsener" werden die Spiele auf der PSP aussehen. Auch wenn dort das Spielprinzip längst überholt ist. Wenn man sich einmal Electronic Arts anschaut, muss man sich wirklich die Frage stellen, warum überhaupt innovativere Spielkonzepte kreiert werden sollten – das Unternehmen macht mit seiner „Nachfolger-Strategie" unglaublichen Gewinn! Ich bin 25 Jahre alt und habe mich wegen der Nintendo-eigenen Produkte für den Kauf eines GameCube entschieden. Ich liebe *Mario Sunshine*, *Pikmin* usw. und werde mir auf jeden Fall auch *Mario Golf* zulegen. Ich spiele aber auch *Eternal Darkness* und *True Crime* und freue mich wahnsinnig auf *Resident Evil 4*. Ich schätze an den Nintendo-Konsolen die Vielfalt an Titeln und deren Geschichte, wie eben bei *Mario*, *Zelda* und all den anderen.

MISCHE78

Hi Fabian,
habe gerade die N-ZONE gelesen und bin auf deine Kolumne gestoßen. Ich muss dir da leider Recht geben, dass viele halt nur nach Äußerlichkeiten gehen. Aber im Grunde entscheidet ja der Kunde, welches Handheld am besten ist. Ich muss allerdings dazu sagen, dass ich mit meinen fast 39 Jahren wohl schon zu den Spieler-Dinosauriern gehöre. Alleine beim Kauf der Spiele wird man schon manchmal recht merkwürdig von den Verkäufern angeschaut. Da ich Single bin und einen stressigen Beruf habe, zocke ich am liebsten alle *Resi*-Teile und *Splinter Cell* oder mache Autorennen, denn dabei kann ich mich richtig gut entspannen. Ich persönlich werde mir wohl die PSP von Sony kaufen, weil man da später mit Sicherheit einen TV-Adapter zukaufen kann, wie es ihn damals auch für den SEGA Game Gear gab. Aber diese Entscheidung liegt wohl auch an meinem Alter. Ich stehe halt nicht unbedingt auf *Mario*, *Zelda* usw.

GUIDO

Hi!
Ich finde, dass man immer versuchen sollte, innovatives bzw. interaktives Gaming und das „Höher, schneller, weiter"-Prinzip unter einen Hut zu bringen. Ich meine, Sony ist auch nicht schlecht, denn mit EyeToy geht es ja auch in diese Richtung. Zum DS: Er ist einfach spitze, weil man so viele Möglichkeiten hat (Touchscreen, Sprachsteuerung, zwei Bildschirme, GBA-Spiele, W-LAN in 30 Metern Umfeld, Online-Gaming über Hotspot) und die Spiele trotzdem das N64-Niveau übertreffen – und das alles in einem Handheld!
Da hat Sony mit der PSP zu stark auf das oben genannte „Höher, schneller, weiter" gesetzt. Mein Fazit: Technik und Interaktivität müssen ausgeglichen sein.
Viel Erfolg!

PHILIPP

Hoi!
Ich gebe dir vollkommen Recht! Ich bin zwar selber erst 14, habe aber mit Spielen wie *Zelda* angefangen. Das waren noch Zeiten! Wie viel Spaß hat mir *A Link to the Past* gemacht! Damals war Grafik zwar schon wichtig, aber Spielspaß ging vor! Als ich meine PSone bekam, zockte ich aber lieber N64 bei meinen Cousin, weil es einfach mehr Spaß machte. Und nun höre ich nur noch so was wie „Kiddie-Grafik". Mir ist die Grafik zwar ehrlich gesagt schon wichtig, aber für mich zählt der Spaß noch mehr! Mein bester Freund geht nur nach der Grafik, was ich total bescheuert finde. Aber egal, das neue *Zelda* wird die meisten Ignoranten schon in Staunen versetzen.
Euer Leser

MARTIN T.

Hi Fabian :-)
So, jetzt muss ich mich aber mal zu Wort melden. Deine Kolumne kommt gerade zum rechten Zeitpunkt. In den Videospiel-Foren dieser Welt ist ein regelrechter Kampf entbrannt, welche Konsole, welches Spiel und welche Idee denn die beste sei. Prinzipiell ist es ja Geschmackssache, welche Konsole mit welchen Spielen man favorisiert. Jedoch zeichnen sich einige Fakten ganz deutlich ab: Sony und die PlayStation gelten als cool. Das hat mit der PSone angefangen, die meiner Meinung nach nur cool war, weil man die Games raubkopieren konnte. In den Köpfen der Bevölkerung hat sich die Marke PS bzw. PS2 als cool eingebrannt. Der GameCube und Nintendo kommen von ihrem Kiddie-Image nicht los. Selbst *Metroid Prime* wird von der PS2-Fraktion als Kinderspiel abgetan. Nach Ankündigung des DS und des PSP spaltet sich die Videospiele-Gemeinde in zwei Lager: die Verfechter des DS, die auf Innovation warten, und die Liebhaber der PSP, denen die Grafik über alles geht. Von dem ganzen Multimedia-Quatsch mal ganz zu schweigen! (Wer kauft sich schon Filme auf einem Extra-Datenträger, wenn er sich eine DVD billiger kaufen kann?) Und: Ja, es ist eindeutig erkennbar, dass der Großteil der PS2-Spieler reine Mainstream-Individuen sind, die sich nur etwas kaufen, weil es stylisch und coel ist.

HENDRIK

VIEWTIFUL JOE Innovativ, aber schlechte Verkaufszahlen.

„Nintendo DS ist innovativ, Sonys PSP erwachsen."

KINDER-IMAGE? Capcom setzt nach wie vor auf „Erwachsenen-Spiele".

Hi Fabian!
Bevor ich beginne, möchte ich darauf hinweisen, dass ich beide Konsolen-Systeme besitze, also GameCube und PlayStation 2. Beide Konsolen haben ihre Vorzüge! Fakt ist nun mal, dass PlayStation 1 und 2 so erfolgreich sind, weil Sony ein größeres Spielesortiment (mit qualitativ hochwertigen Spielen) für alle Zielgruppen bereithält – für 6- bis 100-Jährige! Und was heißt da „durchschnittliche Spiele"? Meinst du etwa *Ico*, *Onimusha*, *Devil May Cry*, *Monkey Island*, *Castlevania*, *Maximo*, *Legacy of Kain*, *Silent Hill*, *Metal Gear Solid*, *Champions of Norrath*, *Baldur's Gate*, *Fallout*, *Discworld*, *MediEvil*, *Parasite Eve*, *Final Fantasy* oder *Tomb Raider*? Die Liste ließe sich weiter fortsetzen! Und was ist innovativ am tausendsten *Mario*-Spiel oder am millionsten *Zelda*? *FF: Crystal Cronicles* ist beispielsweise im Vergleich mit *Final Fantasy* für die PlayStation eine Beleidigung! Ich sage immer: Der Bessere soll gewinnen! Und jetzt wird es hart für Nintendo-Fans: Sony ist der Gewinner! Nichts ist schlimmer als Neid!

MANUEL

Fortsetzungswahn

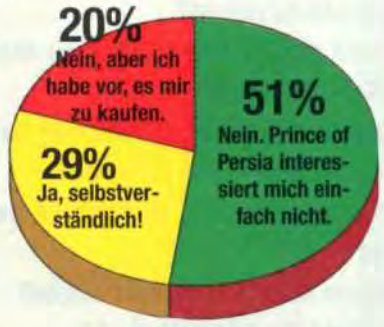
Servus, Don Fabiosi!
Ich wollte noch mal etwas über den Fortsetzungswahn schreiben. Es ist doch eigentlich egal, ob es eine Fortsetzung ist oder nicht, solange das Spiel gut ist. Ich meine, es sind doch nur der Name und der Held des Spiels, die eine Fortsetzung daraus machen. Würde man z. B. dem neuen *Zelda* einen anderen Namen und Link neue Klamotten sowie einen neuen Namen geben, das Triforce-Symbol anders nennen und gestalten und den Gegnern ein anderes Aussehen verpassen, wäre es zwar keine Fortsetzung, aber am Spiel wäre nichts anders. Aber aufgrund der Tatsache, dass es als *Zelda* verkauft wird, werden die Leute erst darauf aufmerksam.
Bis zum nächsten Mal und viele Grüße,

DENNIS STEIN

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung

Prince of Persia ist eines der besten Spiele für den GameCube. Hast du es dir gekauft?



INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über die Story zum Nintendo DS:

retsam — AW: PSP vs NintendoDS

Rang: ▲
Angemeldet seit: 01.08.03
IP : 217.1.138.77
Gepostet: 18.05.04 22:05

Den DS! Der Grafikunterschied ist sehr gering und der DS kann durch die zwei Bildschirme sogar mehr! Sollte der PSP günstiger werden, dann überlege ich mir den auch noch zu kaufen.
Aber DS ist muss!

Zu sehr mit zocken beschäftigt als mir eine Sig einfallen zu lassen!

TracyMcRady — AW: PSP vs NintendoDS

Rang: ▲
Angemeldet seit: 04.01.04
IP : 217.227.98.56
Autorenpunkte: 6
Lesertests: 4
Gepostet: 19.05.04 12:36

am 18.05.04 um 22:05 schrieb retsam:

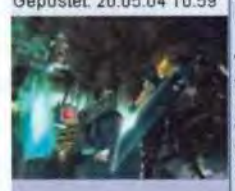
Den DS! Der Grafikunterschied ist sehr gering und der DS kann durch die zwei Bildschirme sogar mehr! Sollte der PSP günstiger werden, dann überlege ich mir den auch noch zu kaufen.
Aber DS ist muss!

Der Grafik unterschied ist sehr gering??
Da liegen Welten dazwischen!

Lieber Arm dran als Bein ab.

Master_Cube — AW: PSP vs NintendoDS

Rang: ▲
Angemeldet seit: 20.06.02
IP : 80.128.51.56
Keine Autorenpunkte
Gepostet: 20.05.04 10:59



Zuerstmal über Metroid Prime Hunter. Die Grafik kommt zwar nicht auf dem Stand vom GameCube ran, stimmt. Doch man muss bedenken dass ihr all diese Bilder auf eurem PC gesehen habt, genauso wie die Metal Gear: Acid Bilder. Auf einem Handheld sehen die anders aus, da der Displaybereich und die Auflösung kleiner sind. Wenn man also Metroid Prime Hunter auf sein DS spielt wird man wahrlich keinen grossen Unterschied merken.

Was dem Design der PSP betrifft krieg ich ein Alptraum. Die knöpfe sind viel zu flach angeordnet, das Gerät insgesamt zu dünn. Und wer sich über dem riesigen Bildschirm freut, zu dem sag ich nur: stell dir vor wieviele Kratzer dieser bekommen wird. Völlig ungeschützt und nicht mal eingedrückt wie bei den alten Game Boys. Wenn ihr glaubt der Design wär schön, wird euch die Freude 5 Minuten nachdem ihr ihn auspackt vergehen.

Dagegen ist der DS ein Traum. Anständige Verarbeitung der Knöpfe. ein Aufklappbares Bildschirm, was will man mehr?

Und bisher sind 3 vielleicht anständige PSP Spiele bekannt. MG Acid, Gran Tourismo und Death Jr. Man kann also wirklich nicht mit Spielen daherprangern.

Ausserdem steht schon ziemlich fest dass die Batteriedauer zum Spielen etwa 2,5 Stunden betragen wird. Genau daran scheiterte seinerzeit der GameGear, obwohl er technisch fast an GBA-Niveau rankam. Und weil er einen Disclaufwerk hat, schätz ich mal dass er nach einem Fall vom Tisch nur noch ruckelt und aufhängt. Da hilft der zerbrechlich dünner Design auch nciht mehr.

Weiter wird der Grafikunterschied der 2 Handhelds nicht einmal so gering sein wie die Screenshots die wir auf unserem PC gesehen haben, aufgrund der kleinen Bildschirmen und Auflösung, wie oben schon erwähnt.

Dazu kommen noch die innovativen Ideen vom DS.
Bei Texteingabe muss man z.B. nicht mehr dumm mit dem Steuerkreuz zwischenden Buchstaben wechseln, sondern kann gleich auf die virtuelle Tastatur lostippen. Ich seh den zweiten Bildschirm nicht als ein Experiment oder ein nettes Spielzeug, den man nach kürzester Zeit nicht mehr gebrauchen wird, wie etwa ein Light Gun, sondern als eine dringend notwendige weiterentwicklung im Handheld Konsolen bereich.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO THEMENCHAT

Chat mit Electronic Arts:
Mit *TimeSplitters: Future Perfect, Need for Speed Underground 2, Catwoman, GoldenEye: Rogue Agent* sowie den EA-Sports-Titeln hat EA ganz heiße Eisen im Feuer. Falls ihr Fragen zu diesen oder weiteren Electronic-Arts-Produkten habt, dann schaut doch am 29. Juli um 16 Uhr einfach mal unter www.n-zone.de vorbei und lasst sie euch beantworten.

Redaktionschat:
Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 29. Juli um 15:00 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

STAR FOX 2
Nichts für Fellfetischisten?

Zeitfrage

Hallo N-ZONE-Meister,
euer E3-Messebericht war echt super. Ich freue mich irrsinnig, dass Nintendo endlich die Spieler erhört hat und einen erwachsenen Link ins Spielgeschehen schickt – und dann noch mit dieser bombastischen Show, in der Mr. Miyamoto mit Schwert und Schild auftaucht. Der Hammer! Aber war denn kein neues *Mario*-Spiel für den GameCube zu entdecken? Oh Mann, wenn ich nur an *Resident Evil 4* und *Zelda* denke, dann läuft mir schon das Wasser im Mund zusammen. Aber denkt ihr nicht auch, dass diese Titel zu spät kommen? Schließlich hat man ja gehört, dass Nintendo Ende 2005 eine neue Konsole ins Rennen schicken will. Oder zögert Nintendo die Veröffentlichung seiner neuen Konsole weiter raus? *Star Fox 2* gefällt mir aber nicht. Fox sieht aus, als hätte er kein Fell, sondern eine braune Haut übergezogen bekommen. Wo bleibt der schöne Felleffekt von *Starfox Adventures*? Habt ihr *Conker* auf der Xbox schon vorab gesehen? Dieser Felleffekt ist total klasse, ein Schmankerl für jeden Fellfetischisten!

OSSI ZLÖBL

N-ZONE: *Ja, Nintendo hatte auf der E3 zweifelsfrei einen imposanten Auftritt. Einen reinrassigen Mario-Nachfolger hat man aber nicht gezeigt. Nintendo spendiert seinem Maskottchen erst einmal diverse Auftritte, darunter in Paper Mario 2, Mario Golf und Mario vs. Donkey Kong. Allerdings hat Shigeru Miyamoto bereits in einigen Interviews angedeutet, dass an einem neuen Mario-Spiel gearbeitet wird. Wann und auf welcher Plattform dieses erscheinen wird, steht bislang aber noch in den Sternen. Sicher, wenn Resident Evil 4 und das neue Zelda bereits früher für den GameCube erschienen wären, hätte er sich besser verkauft. Allerdings ist es auch so, dass diese Titel kaum früher für den GameCube hätten erscheinen können. Die Entwickler müssen sich erst einmal mit der Hardware vertraut machen. Man entdeckt immer neue Kniffe, wie ein Spiel noch besser aussehen kann. Resident Evil 4 sowie Links neues Zelda-Abenteuer werden zu den Top-Produkten für den GameCube gehören, wenn sie herauskommen. Sie werden Grafiktechniken verwenden, die bis vor kurzem so nicht auf dem GameCube möglich waren. Das ist ähnlich wie beim Nintendo 64. Rares Conker's Bad Fur Day wäre mit seiner ganzen Sprachausgabe zum Launch des Nintendo 64 technisch einfach nicht realisierbar gewesen. Erst aufgrund der fortschreitenden Komprimierungsmethoden konnten die Entwickler beispielsweise die ganze Sprachausgabe auf das Modul quetschen. Und ja, Conker sieht auf der Xbox mittlerweile richtig gut aus. Da gibt es keinen Zweifel und wir können nicht bestreiten, dass dieses Spiel für jeden Fellfetischisten ein gefundenes Fressen sein muss ;-) Im Vergleich dazu sehen die Charakter-Modelle sowie die Bodenlevels von Star Fox 2 noch nicht so beeindruckend aus. Aber bis zur Veröffentlichung werden noch einige Monate ins Land gehen, sodass die Programmierer noch viel Zeit für Verbesserungen haben. Viele Experten halten eine Veröffentlichung des GameCube-Nachfolgers vor 2006 für nicht wahrscheinlich.*

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

Schickt uns per E-Mail, Postkarte oder SMS (wie das geht, lest ihr auf Seite 72) eure Fragen. Wir leiten diese dann an die Entwickler oder Hersteller weiter.

Warum dauert es so lange, bis *Donkey Konga* in Deutschland erscheint? In Japan ist es doch schon lange draußen.
Tim, Köln

Harald Ebert, Public Relations Nintendo: *Donkey Konga ist ein perfektes Beispiel für Nintendo-Spiele, die speziell für den europäischen Markt angepasst werden. Abgesehen von deutschen Bildschirmtexten beinhaltet das Spiel natürlich andere Lieder als beispielsweise die japanische Version. Die Musik muss vollkommen neu programmiert und die Nutzungsrechte verhandelt werden. Das braucht alles seine Zeit – aber es lohnt sich! Vielleicht wird auch der eine oder andere eurer Lieblingssongs im Spiel enthalten sein, den ihr auf der Trommel begleiten könnt. Einige unserer Spiele werden in Deutschland sogar vor dem japanischen oder US-Release veröffentlicht, etwa der aktuelle Titel Donkey Kong Country 2 für den Game Boy Advance SP.*

Wird der Titel Donkey Kong: Jungle Beat, welcher auf der E3 vorgestellt wurde, auch in Deutschland erscheinen? Wenn ja, wann?
Markus, München

Harald Ebert: *Für Deutschland steht bislang noch kein Erscheinungstermin von Donkey Kong: Jungle Beat fest.*

Fortsetzungswahn?

Hi N-ZONE!
1. Wird es eine Fortsetzung zu *Eternal Darkness* geben?
2. Wird es eine Fortsetzung zu *Goblin Commander* geben?
3. Wird es eine Fortsetzung zu *Mario Kart: Double Dash!!* geben?
4. Kommt *Tales of Symphonia* nach Deutschland? Wenn ja, wann?
5. Kommt *Baldur's Gate 2* auf dem Cube?
6. Wann kommt *Starcraft: Ghost*?
7. Druckt ihr meine Mail ab?

EUER TREUER LESER ARMIN

N-ZONE: *1. Bei Silicon Knights werkelt man zurzeit an Too Human sowie weiteren, bislang nicht genannten Produkten. Nach dem nicht gerade überragenden Erfolg von Eternal Darkness erscheint eine Fortsetzung zu dem Horrorspektakel momentan relativ unwahrscheinlich.*
2. Hierzu ist bislang nichts bekannt.
3. Definitiv ja. Dass diese noch für den GameCube erscheint, glauben wir aber nicht. Ein so erfolgreiches Franchise wie Mario Kart wird Nintendo nicht im Videospiel-Grab verschwinden lassen. Derzeit werkelt man übrigens schon an einem brandneuen Mario Kart-Spiel für den Nintendo DS. Die ersten Bilder hierzu findet ihr in unserer Reportage ab Seite 10.
4. Ja, Tales of Symphonia wird in Deutschland erscheinen. Derzeit gibt Nintendo als Veröffentlichungstermin für den Namco-Rollenspielhit das vierte Quartal an.
5. Leider nein.
6. Das ist eine sehr gute Frage. Offenbar war Blizzard mit der Qualität des Titels zuletzt immer noch nicht zufrieden, sodass die Veröffentlichung auf 2005 verschoben wurde.
7. Jepp.

DS-Sperre

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich möchte mir unbedingt den Nintendo DS aus den USA importieren, weil der DS dort ja immerhin drei Monate früher erscheint. Deshalb wollte ich fragen, ob Nintendo diesmal einen Schutz einbaut, damit man auf einem amerikanischen DS keine europäischen DS-Spiele spielen kann.

MARKUS HAUSCHILD

N-ZONE: *Wir erhalten derzeit viele Anfragen dieser Art. Leider können wir keine definitive Antwort geben, da sich Nintendo dazu bislang noch nicht geäußert hat. Allerdings gehen wir momentan nicht davon aus, dass Nintendo einen solchen Länderschutz einbauen wird. Auch beim Game Boy Advance hat man auf eine solche Sperre verzichtet. Wir werden euch aber eine genaue Antwort geben, sobald wir weitere Details von Nintendo erfahren.*

Zelda-Trailer

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich überspringe mal die Schleimerei und komme gleich zur Sache:
1. Kann man sich den *Zelda*-Trailer irgendwo downloaden?
2. Kann ich den DS an einen Router anschließen, um so Zugang zu DS-Chatrooms zu bekommen?
3. Sind Bilder oder Fakten über Nintendos neue Konsole bekannt?
4. Wird man den DS an den GameCube oder an Nintendos kommende Konsole anschließen können?
5. Ich möchte mich außerdem noch über die Leserbriefe äußern, in denen die PSP als völlig harmlos für Nintendo dargestellt wird. Sony ist der härteste Rivale, den Nintendo je hatte! Wenn Nintendo nicht aufpasst, verdrängt Sony Nintendo von der Handheld-Spitze. Denn viele werden sich die PSP nur als tragbaren DVD-Player kaufen. Meiner Meinung nach sollte Nintendo den DS vor dem PSP rausbringen, um sich wichtige Marktanteile zu sichern.

GERRIT SCHAPER

N-ZONE: *1. Ja, auf unserer Homepage unter www.n-zone.de*
2. Es ist momentan noch nicht klar, wie die Nintendo-DS-Geräte über so genannte Hotspots via Internet miteinander kommunizieren werden.
3. Alles Wissenswerte zum Nintendo DS findest du in unserer Reportage ab Seite 10.
4. Nintendo denkt zurzeit darüber nach, ob man den DS auch mit anderen Nintendo-Konsolen verlinken soll. Ursprünglich war dies aber nicht geplant.
5. In der Tat sollte Nintendo Sony sehr ernst nehmen. Allerdings hat Nintendo mit dem Nintendo DS ein tolles Gerät am Start. Es wird jetzt wieder viel von der Software abhängen – wie es eben immer ist. Außerdem steht hinter Sonys PSP noch ein großes Fragezeichen. Die bisher gezeigte Software lief ausschließlich auf PC-Hardware und über die genaue Akkulaufzeit ist auch noch nichts bekannt. Zudem weiß man nicht, wie teuer die Datenträger für Sonys PSP sind, denn DVDs – wie du es schilderst – kann die PSP nicht abspielen. Vielmehr werden die Filme von Sony auf die PSP-eigenen Discs gebrannt. Da Sonys PSP wahrscheinlich wesentlich teurer als Nintendos DS sein wird, sprechen beide Hersteller zudem unterschiedliche Zielgruppen an. Nintendo ist mit dem DS übrigens in der Tat früher dran als Sony mit seiner PSP. Die PSP wird erst im Frühjahr 2005 veröffentlicht, der Nintendo DS erscheint dagegen noch dieses Jahr in Japan. Wir freuen uns jedenfalls schon auf beide Geräte.

INFO **NINTENDO PRÄSENTIERT ...**

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Mario Golf: Toadstool Tour* für den GameCube darf sich nun Leslie Hunter Blench aus Herford freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Mario Golf: Toadstool Tour* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 21. Juli 2004. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

LESEREINSENDUNG
Martin und Christiane sind wahre Nintendo-Fans. Sie haben uns Fotos von ihrem ganz individuellen Nintendo-Couchtisch geschickt.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 08/2004 wird euch das Fürchten lehren! Erfahrt auf vier Seiten alles über die Horror-Serie schlechthin: Resident Evil! Doch damit nicht genug gegruselt: Auf weiteren vier Seiten verraten euch die Kollegen alles über Konamis Schocker Silent Hill 4. Im Testbereich stehen das lang erwartete Driv3r sowie Onimusha 3 und ObsCure auf dem Prüfstand. Abgerundet wird die Ausgabe durch die Komplettlösung zu Splinter Cell 2.

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Auch unsere Kollegen von der XBOX-ZONE lassen es mächtig krachen! Mit Silent Hill 4, Burnout 3, Juiced, Need for Speed Underground 2 und Tony Hawk's Underground 2 wurden viele potenzielle Hits vorab durchleuchtet. Doch auch im Testbereich wurden mit Driv3r, Richard Burns Rally und Spider-Man 2 echte Kracher von den Kollegen kritisch geprüft. Abgerundet wird die XBOX-ZONE 09/04 durch die Komplettlösung zu Full Spectrum Warrior.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Seid ihr ein **Golf-Master**? Nintendo gibt euch die Chance, es herauszufinden.

Mario Golf Toadstool Tour

Golfspiele fristen im Vergleich zu anderen Genres im Allgemeinen ein Nischendasein. Demnach könnte man es auch verstehen, wenn Programmierer nicht besonders viel Aufwand in die Entwicklung solcher Titel stecken würden. Zum Glück sieht es nicht ganz so finster aus. Für den GameCube sind die Auswahlmöglichkeiten zwar nicht gerade riesig, aber mit *Tiger Woods PGA Tour 2004* und *Mario Golf: Toadstool Tour* gibt es immerhin qualitativ hochwertige Vertreter. Zum letztgenannten Titel wollten wir eure Meinung wissen. Auf die Frage, wie euch der Sound gefällt, haben 25 Prozent geantwortet, dass sie die Hintergrundmusik und die Soundeffekte einfach nur genial finden. 42,3 Prozent halten die musikalische Untermalung lediglich für passend. 19,2 Prozent sind hingegen Besseres in diesem Bereich gewöhnt. 13,5 Prozent würden am liebsten den Sound komplett ausschalten. Grafisch hätte man *Mario Golf* eurer Meinung nach besser machen können. 29,5 Prozent finden die Technik zwar super, aber mit 44,3 Prozent findet die Mehrheit die Grafik nur ganz gut. 19,7 Prozent sind weniger begeistert und 6,5 finden die Grafik sogar total daneben. *Mario Golf: Toadstool Tour* bietet neben einem Einzelspieler- und einem Mehrspieler-Modus einige Minispiele, bei denen man sich austoben kann. 61 Prozent finden diesen kurzweiligen Zeitvertreib überaus lustig. 26,8 Prozent können den Minispielen nur für kurze Zeit etwas abgewinnen. 9,8 Prozent finden sogar, dass die kleinen Spielchen recht schnell langweilen. 2,4 Prozent wechseln nach kurzer Spielzeit sogar, ohne mit der Wimper zu zucken, wieder zum Tournament-Modus. Bei einer Runde mit drei weiteren Spielern zeigt der Titel sein eigentliches Potenzial. Dafür verantwortlich sind zu einem nicht unerheblichen Teil die Zwischenrufe, mit denen man seine Mitspieler mobben kann. 46,8 Prozent finden diese Möglichkeit, die Mitspieler aus der Ruhe zu bringen, richtig genial. 14,9 Prozent sagen sogar, dass der Mehrspieler-Modus erst durch die Zwischenrufe spielenswert wird. 27,7 Prozent halten die Ablenkungsversuche für gelungen, aber nichts Besonderes. Nur 10,6 Prozent gehen die Zwischenrufe mächtig auf die Nerven.

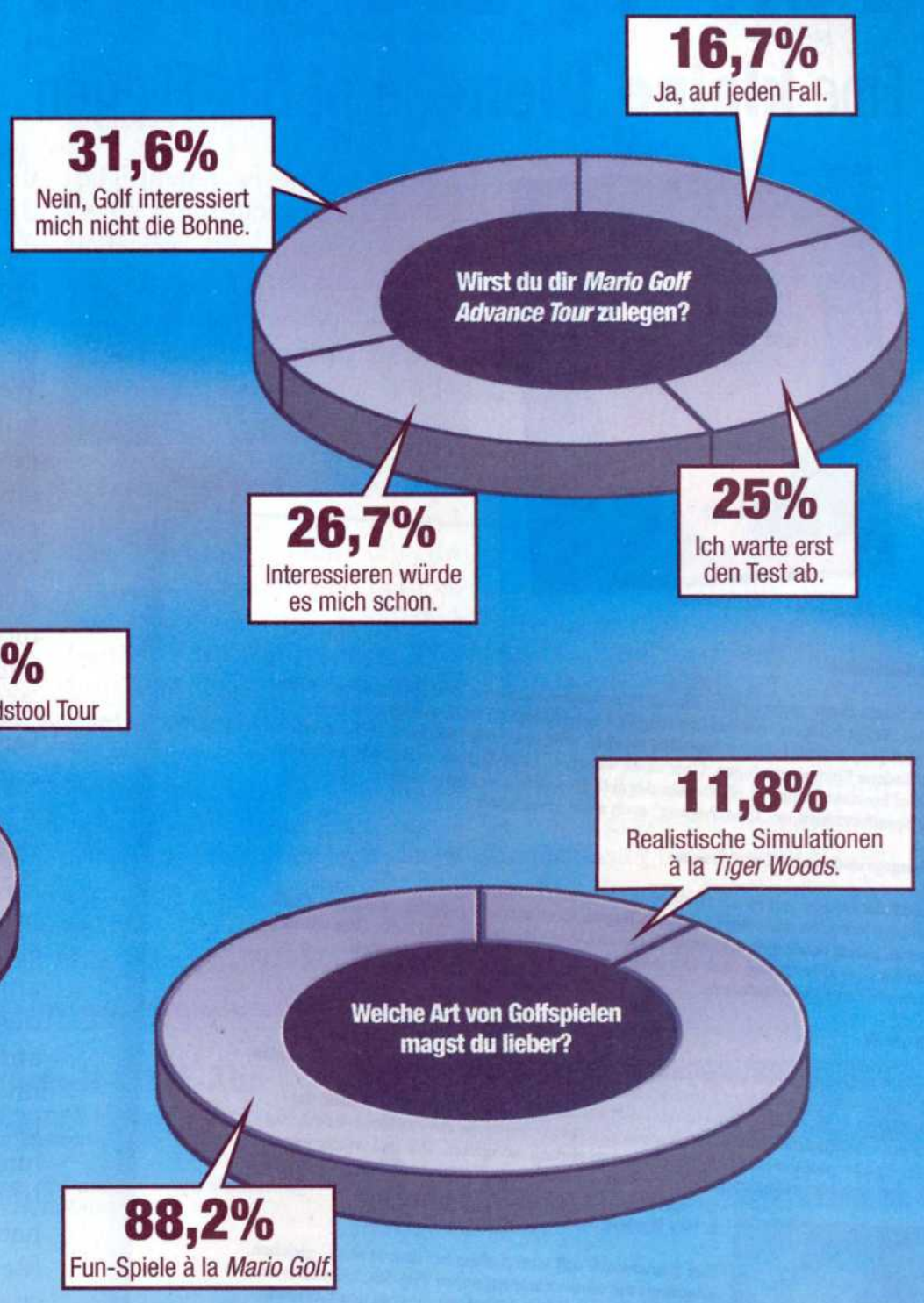
NÄCHS… FEEDBACK-THEMA:

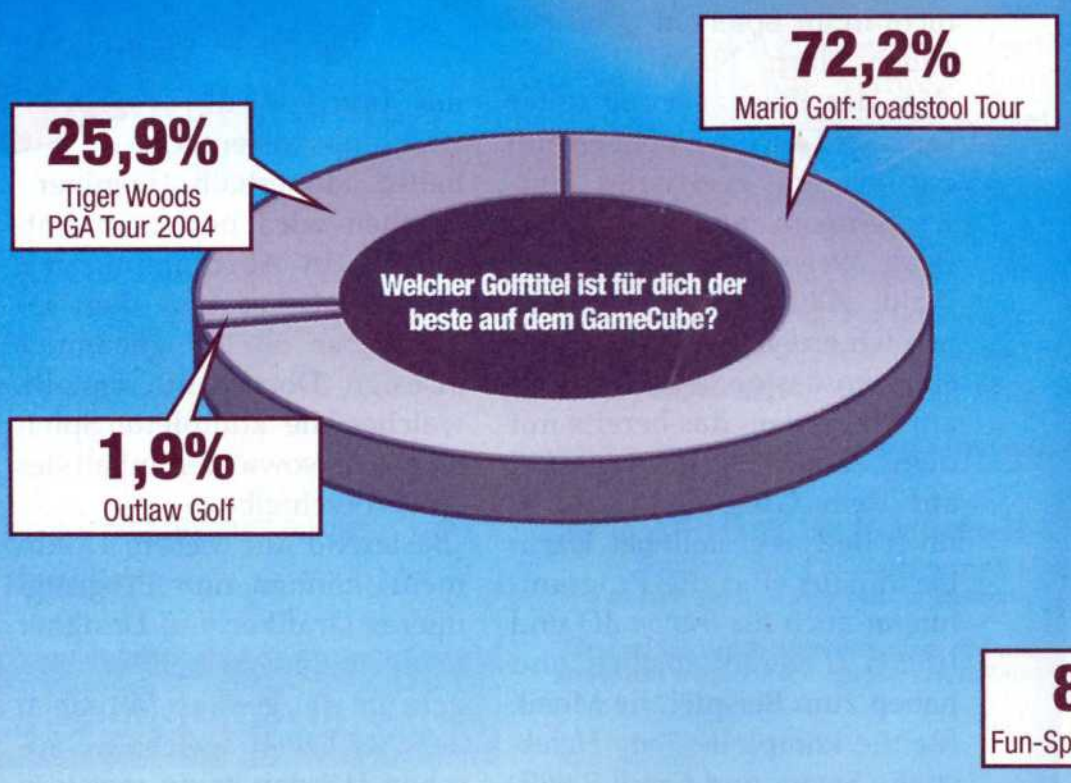
Auf der Electronic Entertainment Expo 2004 hat Nintendo erstmals der Öffentlichkeit den Nintendo DS vorgestellt. Die Reaktionen der Presse waren durchweg positiv. In unseren beiden Reportagen (N-ZONE 08/04 und diese Ausgabe ab Seite 10) haben wir alles Wissenswerte dazu zusammengetragen. Nun ist es an euch, eure Einschätzung zu Nintendos neuem Gerät abzugeben. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr vom Nintendo DS haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Der Einzelspieler-Modus ist bei *Mario Golf: Toadstool Tour* sehr gut gelungen. Aber auch eine Mehrspieler-Runde mit dem Titel ist sehr spaßig. Bei 42,6 Prozent konnte das Spielen mit Freunden vor allem aufgrund der witzigen Zwischenrufe auf ganzer Linie punkten. 42,5 Prozent würden das Spiel auch für einen gemütlichen Zockerabend mit Kumpels herauskramen. 6,4 Prozent können dem Mehrspieler-Modus nur etwas abgewinnen, wenn noch drei weitere Mitspieler dabei sind. 8,5 Prozent sind eingefleischte Solisten und machen einen großen Bogen um den Mehrspieler-Modus von *Mario Golf: Toadstool Tour*.

Mit der Anzahl der Kurse bei *Mario Golf: Toadstool Tour* können – so zeigte die Befragung – die meisten leben. Wie sieht es aber mit der Steuerung aus? Überwältigende 65,1 Prozent kommen mit der Steuerung von der ersten Spielminute an klar. Etwas Eingewöhnungszeit hingegen brauchen 25,6 Prozent. 9,3 Prozent aller Befragten halten die Steuerung für absolut misslungen und greifen unter anderem deshalb zur Konkurrenz.

Ein vernünftiges Golfspiel braucht neben einer guten Steuerung vor allem eine gute Auswahl an Kursen, auf denen man das Eisen schwingen kann. Wir wollten von euch wissen, ob ihr mit der Anzahl bei *Mario Golf: Toadstool Tour* zufrieden seid. 18,9 Prozent sind tatsächlich zufrieden und finden zudem, dass die vielen Plätze sehr abwechslungsreich gestaltet wurden. 67,6 Prozent sind prinzipiell mit der Anzahl zufrieden, hätten aber nichts dagegen gehabt, wenn es mehr Kurse gegeben hätte. 13,5 Prozent aller, die ihre Meinung zu dem Spiel abgegeben haben, finden, es hätten auf jeden Fall mehr sein müssen.





INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du dem Einzelspieler- bzw. Mehrspieler-Modus von *Mario Golf: Toadstool Tour* geben?

MEHRSPIELER-MODUS

Zwischen 95% und 90%	28,6%
Zwischen 89% und 85%	34,9%
Zwischen 84% und 80%	20,6%
Zwischen 79% und 75%	4,8%
Zwischen 74% und 70%	0,0%
Unter 70%	11,1%

EINZELSPIELER-MODUS

Zwischen 95% und 90%	26,4%
Zwischen 89% und 85%	39,6%
Zwischen 84% und 80%	18,9%
Zwischen 79% und 75%	9,4%
Zwischen 74% und 70%	1,9%
Unter 70%	3,8%

TAGEBUCH

SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

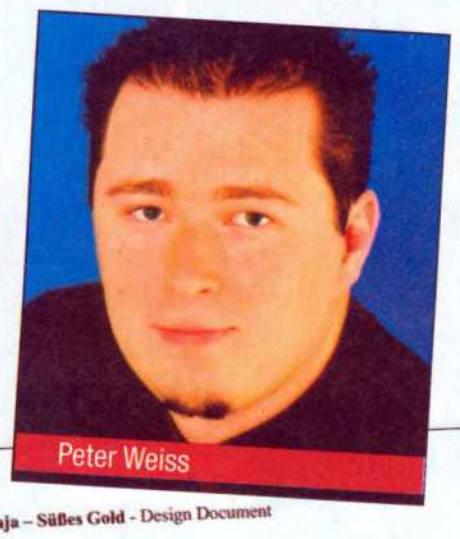
N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Acclaim bei der Entwicklung des Game-Boy-Advance-Titels Biene Maja.

Teil 1: Lizenzen & Verträge
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Die Grafik
Teil 4: Leveldesign und Musik
Teil 5: Bugfixing und Produktion

Teil 1: Lizenzen & Verträge

Eine **kleine Biene** lernt das Fliegen.



Peter Weiss

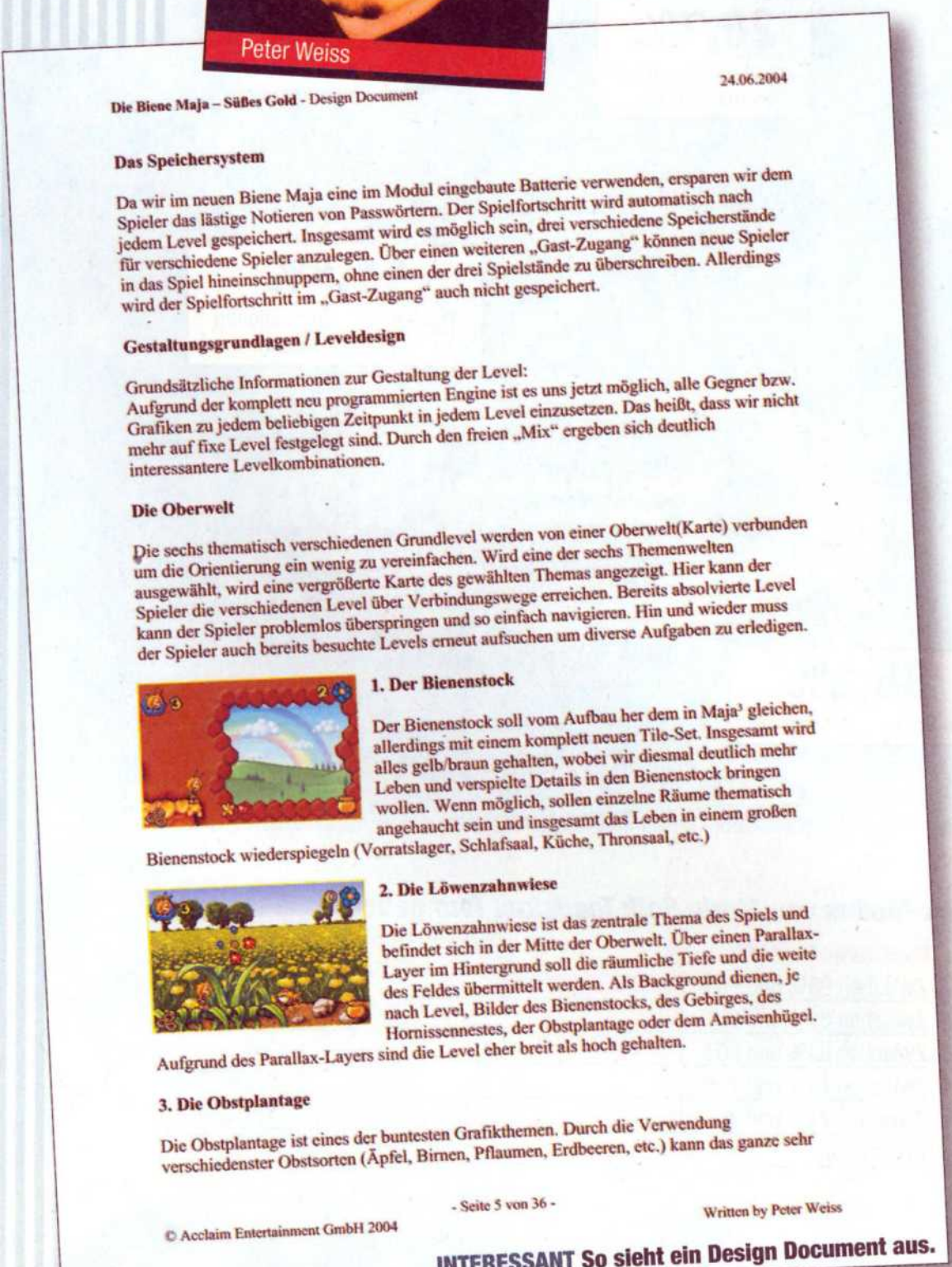
Bevor die eigentliche Entwicklung aber starten kann, gibt es viel Papierkram zu erledigen. „So muss beispielsweise eine Kalkulation aufgestellt werden, bei der wichtige Faktoren wie zum Beispiel Entwicklungs- und Lizenzkosten oder die geplante Modulgröße eine Rolle spielen", sagt Peter Weiss, Producer des neuen Biene-Maja-Spiels bei Acclaim. Weiterhin muss mit dem Lizenzgeber der Biene Maja eine Lizenzvereinbarung unterschrieben werden, ohne die Acclaim die Biene nicht in ihr Spiel einbauen darf. Nachdem der Lizenzvertrag unter Dach und Fach ist, geht es nun darum, ein geeignetes Entwicklerteam zu finden. Für Peter Weiss gibt es nur eine Wahl: „Glücklicherweise können wir erneut auf das in München ansässige Team Shin'en zurückgreifen, das bereits mit dem ersten Biene-Maja-Titel auf dem GBA sein Können unter Beweis gestellt hat. Darüber hinaus sind die Programmierer auch für *Iridion 3D* und *Iridion II* verantwortlich und haben zum Beispiel die Musik für die komplette *Tony Hawk*- sowie *Spyro*- und *Crash Bandicoot*-Serie auf dem GBA komponiert."

SPIELDESIGN

Diese Wahl ist sehr wichtig, denn letztendlich entscheidet das Können des Entwicklerteams über die Qualität des fertigen Spiels. Auch mit dem Entwicklerteam muss ein Vertrag ausgehandelt werden, der etwaige unvorhersehbare Ereignisse absichern muss und unter anderem den kompletten Zeitplan, so genannte Milestones, und die Entwicklungskosten beinhaltet. Innerhalb weniger Wochen wird nun vom Entwickler in Abstimmung mit dem Publisher und dem Lizenzgeber ein so genanntes „Design Document" erstellt, welches die komplette Spielmechanik sowie den Inhalt des Spiels beschreibt.

Basierend auf diesem Dokument, können nun Programmierer, Grafiker und Designer unabhängig voneinander loslegen, da sie genaue Vorgaben darüber haben, welche technischen Hürden es zu meistern gilt und welche Grafiken gezeichnet bzw. Levels erstellt werden müssen. Mittlerweile steht auch schon der Name des Spiels fest: *Die Biene Maja – Süßes Gold*. Damit ist der Startschuss für die eigentliche Entwicklung gegeben. In der nächsten N-ZONE verraten wir dann erste Details zur Programmierung. Falls ihr Fragen zu dem oben angesprochenen Thema habt, schreibt uns doch an n-zone@computec.de.

FABIAN SLUGA/PETER WEISS



Die Biene Maja – Süßes Gold - Design Document 24.06.2004

Das Speichersystem

Da wir im neuen Biene Maja eine im Modul eingebaute Batterie verwenden, ersparen wir dem Spieler das lästige Notieren von Passwörtern. Der Spielfortschritt wird automatisch nach jedem Level gespeichert. Insgesamt wird es möglich sein, drei verschiedene Speicherstände für verschiedene Spieler anzulegen. Über einen weiteren „Gast-Zugang" können neue Spieler in das Spiel hineinschnuppern, ohne einen der drei Spielstände zu überschreiben. Allerdings wird der Spielfortschritt im „Gast-Zugang" auch nicht gespeichert.

Gestaltungsgrundlagen / Leveldesign

Grundsätzliche Informationen zur Gestaltung der Level:
Aufgrund der komplett neu programmierten Engine ist es uns jetzt möglich, alle Gegner bzw. Grafiken zu jedem beliebigen Zeitpunkt in jedem Level einzusetzen. Das heißt, dass wir nicht mehr auf fixe Level festgelegt sind. Durch den freien „Mix" ergeben sich deutlich interessantere Levelkombinationen.

Die Oberwelt

Die sechs thematisch verschiedenen Grundlevel werden von einer Oberwelt(Karte) verbunden um die Orientierung ein wenig zu vereinfachen. Wird eine der sechs Themenwelten ausgewählt, wird eine vergrößerte Karte des gewählten Themas angezeigt. Hier kann der Spieler die verschiedenen Level über Verbindungswege erreichen. Bereits absolvierte Level kann der Spieler problemlos überspringen und so einfach navigieren. Hin und wieder muss der Spieler auch bereits besuchte Levels erneut aufsuchen um diverse Aufgaben zu erledigen.

1. Der Bienenstock

Der Bienenstock soll vom Aufbau her dem in Maja³ gleichen, allerdings mit einem komplett neuen Tile-Set. Insgesamt wird alles gelb/braun gehalten, wobei wir diesmal deutlich mehr Leben und verspielte Details in den Bienenstock bringen wollen. Wenn möglich, sollen einzelne Räume thematisch angehaucht sein und insgesamt das Leben in einem großen Bienenstock wiederspiegeln (Vorratslager, Schlafsaal, Küche, Thronsaal, etc.)

2. Die Löwenzahnwiese

Die Löwenzahnwiese ist das zentrale Thema des Spiels und befindet sich in der Mitte der Oberwelt. Über einen Parallax-Layer im Hintergrund soll die räumliche Tiefe und die weite des Feldes übermittelt werden. Als Background dienen, je nach Level, Bilder des Bienenstocks, des Gebirges, des Hornissennestes, der Obstplantage oder dem Ameisenhügel. Aufgrund des Parallax-Layers sind die Level eher breit als hoch gehalten.

3. Die Obstplantage

Die Obstplantage ist eines der buntesten Grafikthemen. Durch die Verwendung verschiedenster Obstsorten (Äpfel, Birnen, Pflaumen, Erdbeeren, etc.) kann das ganze sehr

- Seite 5 von 36 -

© Acclaim Entertainment GmbH 2004 Written by Peter Weiss

INTERESSANT So sieht ein Design Document aus.

Angriff der Prämien-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen GameCube-Prämien** wählen.

Spider-Man 2
Begebt euch in Spider-Mans neuem Abenteuer nach New York, erforscht die Stadt, absolviert spannende Missionen und schwingt euch zum Schauplatz des nächsten Verbrechens. Die Story basiert auf dem neuen Spider-Man-Kinofilm, wurde aber für das Videospiel erweitert. So trefft ihr auf Widersacher, die nicht einmal im Film enthalten sind. Perfektes Kino zum Mitspielen.
Prämien-Nr.: 002509

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher lehrt James Bond das Fürchten. Genau wie im grandiosen ersten Teil geht es vor allem darum, möglichst lautlos voranzukommen. Die brilliante Grafik, die atmosphärische Soundkulisse und vor allem die hervorragende Spielbarkeit machen Ubisofts neues Schleich-Abenteuer zu dem Megahit, den ihr euch nicht entgehen lassen solltet.
Release: 29.7.2004.
Prämien-Nr.: 002537

Pikmin 2
„Eines der besten und innovativsten Strategiespiele für den GameCube", urteilte die N-ZONE über das erste Pikmin-Spiel. Jetzt erscheint Teil 2. Kontrolliert mehr Pikmin wie im Vorgänger und helft Raumfahrer Olimar und Louie, ihr Raumschiff wiederzuerlangen. Kämpft gegen die abgedrehtesten Monster und vergnügt euch im brandneuen Zweispieler-Modus. Release: 9.10.2004.
Prämien-Nr.: 002538

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 73,20/24 Monate (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 99,60/24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):
Prämienlieferungen ausschließlich innerhalb Deutschlands, Österreich, Schweiz möglich

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt per Post durch PLAYCOM.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth
PN 24 08

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Schummelt, was das Zeug hält! Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt **jede Menge Codes und Tipps!**

Mario Golf Toadstool Tour

CHEATCODE Verschafft euch Zugriff auf Bonus-Turniere!

Wer in der PAL-Fassung weitere Turniere freischalten möchte, muss zunächst im Start-Bildschirm gleichzeitig auf den Z-Button und die Start-Taste drücken. Im Anschluss daran wählt ihr den Menüpunkt „Wettbewerbe" aus, ruft die „Passwort-Turniere" auf und beginnt mit der Eingabe. Jeder korrekt erfasste Code wird durch eine entsprechende Meldung bestätigt und öffnet euch sofort die Pforten zu einem neuen Turnier.

K-Zone Cup: UN7N84JN
Nintendo Australia Open (Fantasia Bucht): RNLEGM2M
TV Hits Tour (Oasia): T53534K2
Nintendo Official (UK) Challenge: 36NH7XNG

Medal of Honor: Infiltrator

TIPP Spielvarianten für Profis

Electronic Arts' packendes Kriegsszenario solltet ihr nicht nur mit heiler Haut, sondern darüber hinaus auch mit entsprechenden Auszeichnungen bestehen. Wenn ihr nämlich alle Missionen mit einer Silber- beziehungsweise einer Goldmedaille absolviert, schaltet ihr dadurch bis zu zwei härtere Schwierigkeitsstufen frei.

Max-GI-Modus:
Schließt jede Mission mindestens mit einer Silbermedaille ab.
Survival-Modus:
Schließt jede Mission mit einer Goldmedaille ab.

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

F-Zero GX

CHEATCODE Soundtechnische Abwechslung

Mit einem fetzigen Sound fährt es sich meistens erheblich besser. Wenn ihr in *F-Zero GX* zur Abwechslung mal eine andere Mucke hören wollt, dann ruft im Menüauswahl-Bildschirm die Option „Customize" auf, wählt den F-Zero-Shop aus und beginnt mit der Eingabe. Die angegebenen Richtungsanweisungen müsst ihr mit dem Digi-Kreuz ausführen. Wenn ihr es richtig gemacht habt, ertönt als Bestätigung ein akustisches Signal.

Sounds of Big Blue Music:
X, X, X, Y, X, X, X, Y, Z, Z, links, rechts, links, rechts, links, rechts

Guilty Gear X: Advance Edition

CHEATCODE Ermogelt euch sämtliche Charaktere

Um euch in *Guilty Gear X* sämtliche Charaktere zu ermogeln, müsst ihr euch zunächst im Start-Bildschirm befinden. Wenn ihr dort die Tasten- beziehungsweise Bewegungsrichtungen korrekt ausführt, ertönt als Bestätigung ein kurzes akustisches Signal.

Alle Charaktere (Extra-Modus):
Rechts, runter links, R, R
Alle Charaktere (Guilty-Gear-Modus):
Links, runter, rechts, L, L
Dizzy freischalten: Runter, runter, R, L, R
Testament freischalten: Rauf, runter, rechts, links, A

Gladius

CHEATCODE Nützliches für Metzelmeister

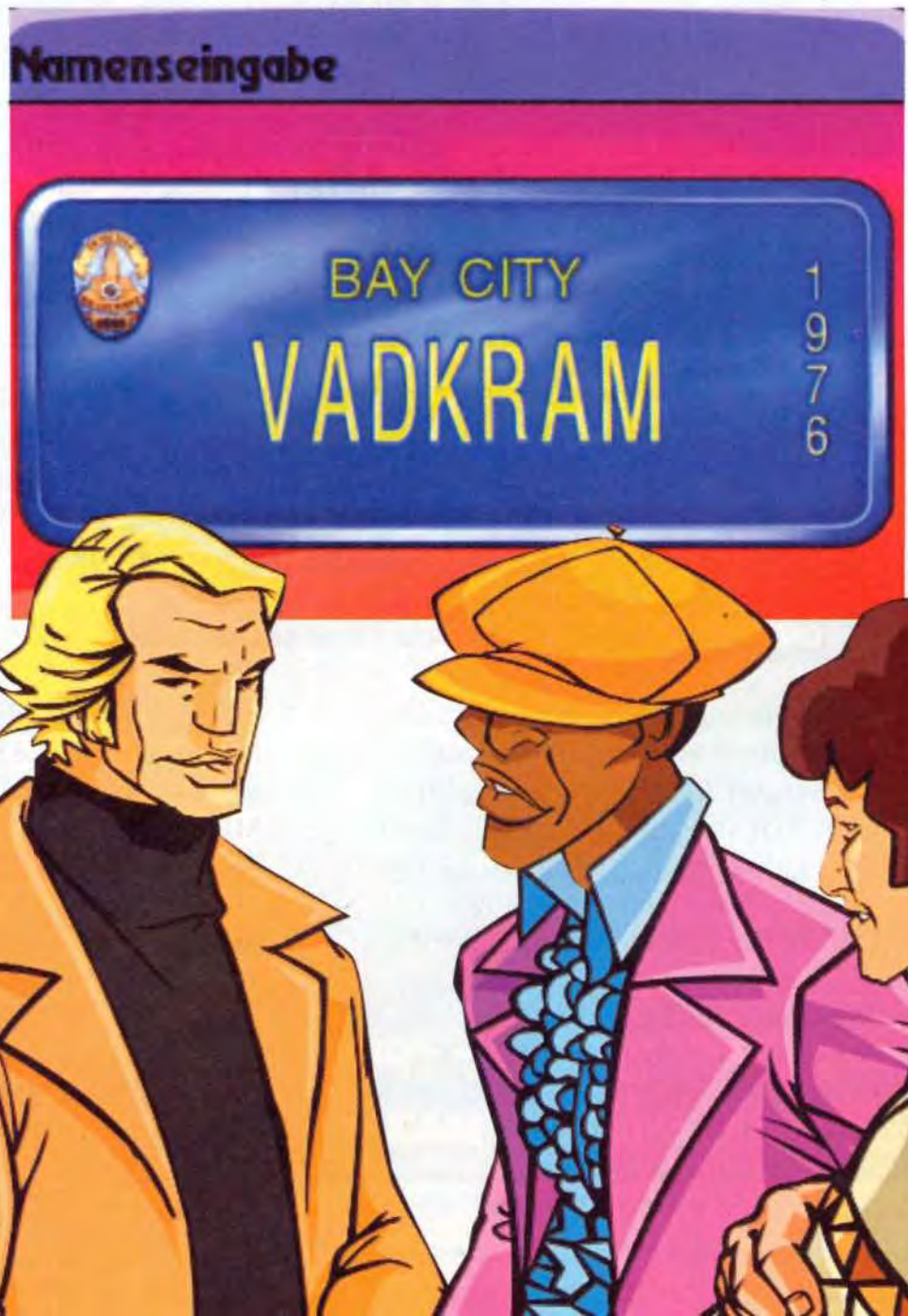
Ob ein knackigerer Schwierigkeitsgrad, das komplette Gladiatoren-Equipment oder gar endlos viele Dinars, unter diesen Cheatcodes ist sicher auch für euch etwas Passendes dabei. Die wundersame Geldvermehrung könnt ihr übrigens beliebig oft wiederholen und auf diese Weise in null Komma nichts ein kleines Vermögen anhäufen. Dazu müsst ihr lediglich Munios Schule besuchen, mit der Start-Taste den Pausen-Modus aktivieren und wie folgt vorgehen:

1.000 Dinar umsonst:
Rechts, runter, links, rauf, 4x links, Y, links
Gladiatoren komplett ausstatten:
Rechts, runter, links, rauf, 4x links, 3x Y
Instant Experience:
Rechts, runter, links, rauf, 4x links, Y, rechts
Niedrigere Werte für Feinde & Rekruten:
3x rechts, 2x rauf, 4x links, rechts, 4x runter, rauf
Feinde aufleveln:
3x rechts, 2x rauf, 4x links, rechts, 4x runter, rauf
Hard-Mode:
3x rechts, 2x rauf, 4x links, rechts, 4x rauf, runter

Starsky & Hutch

CHEATCODE Zugriff auf das komplette Bonus-Material

Auch der coolste Cop der Stadt benötigt manchmal Hilfe. Solltet ihr in *Starsky & Hutch* also noch nicht das komplette Bonus-Material freigeschaltet haben, dann erschummelt es euch doch! Ihr müsst lediglich als Spielernamen **VADKRAM** eingeben. Dadurch entfällt das mühsame Freispielen komplett und ihr erhaltet sofort Zugriff auf sämtliche Boni.



Advance Wars 2: Black Hole Rising

TIPP **Löscht erst mal eure gespeicherten Daten, bevor ihr erneut einen Krieg anzettelt!**

Wenn ihr Nintendos rundenbasierendes Strategiespektakel noch mal ganz von vorne zocken wollt, solltet ihr zuerst all eure zuvor abgespeicherten Daten löschen. Das Ausradieren der Daten funktioniert übrigens genau wie beim Vorgänger. Haltet dazu gleichzeitig die linke Schultertaste, den Select-Knopf und das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und schaltet erst dann euren Game Boy Advance ein. Daraufhin werdet ihr gefragt, ob ihr eure gespeicherten Daten tatsächlich löschen wollt.

INFO **SCHUMMELMODUL**

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr euer Schummelmodul ein wenig tunen. Die Ziffern unter [m] dürft ihr dabei aber keinesfalls vergessen, sie deklarieren nämlich das gewünschte Spiel.

Serious Sam Next Encounter

[m]:
JRF8-V5BJ-76VDM
KHFD-ZR59-1AMG7

Unendlich Gesundheit
T86H-BHDN-Y6PEW
3C26-YMRU-K1T3Z

Unendlich Munition
29C5-WD1Q-2J362
N83E-25PR-A7MX9
1URK-BYW0-0M48N

Alle Waffen
X61E-1QHX-MYVB9
RGV1-V8DC-K6TWD

Zugriff auf alle Levels
207T-0HJ9-FY28P
XHXM-5KNK-ZKKB2
YQFJ-84QW-9G8B9

Mond-Sprung (L-Taste halten)
QWT7-QDC9-ZFXM1
9WMZ-0FZ7-7FUGD
G13T-TJ4F-7MY2B

Spawn Armageddon

[m]:
0G2R-9R4W-TMXPV
QQ93-K63N-PWHBD

Unendliche Gesundheit
J2XB-N383-831M5
68GW-6DRY-5GA29

Unendlich Munition
H9MZ-B42C-M02YP
6M9M-79Q7-HCFMX

Alle Waffen
HZ0M-NE8D-B0XNN
UGMU-64MV-BW42C

Enzyklopädie füllen
XH35-AKBV-R551K
A011-QD6V-NCRC3

Alle Comics
8FTU-H48Q-ZAJGT
6V5X-8Q64-C1CBC

Mond-Sprung (A-Taste halten)
KHF8-TEP3-XTX56
RYEU-ECPU-3J46Q
680M-5Z10-H3U21
7HVD-2M7Q-7MAD6

Hosentaschen-Spawn
8TAN-Y0X4-Z0MCG
7C7F-59NW-W460X
5CGE-36BG-UTM90
FUG6-Q6U5-5YKF0

INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker Star Wars: Bounty Hunter

CHEATCODE **Zugriff auf sämtliche Missionen und Kapitel**

Schlüpft ihr in Jango Fetts Rolle, müsst ihr euch mit allerlei außerirdischem Gesindel herumschlagen. Mit diesen Codes fällt euch die galaktische Schlacht sicher einen Tick leichter. Möge die Macht der Cheats mit euch sein!

Mission 1: BEAST PIT
Mission 2: GIMMEMYJETPACK
Mission 3: CONVEYORAMA
Mission 4: BIGCITYNIGHTS
Mission 5: IEATNERFMEAT
Mission 6: VOTE4TRELL
Mission 7: LOCKUP
Mission 8: WHAT A RIOT
Mission 9: SHAFTED
Mission 10: BIGMOSQUITOS
Mission 11: ONEDEADDUG
Mission 12: WISHIHADMYSHIP
Mission 13: MOSGAMOS
Mission 14: TUSKENS R US
Mission 15: BIG BAD DRAGON
Mission 16: MONTROSSISBAD
Mission 17: VOSAISBADDER
Mission 18: JANGOISBADDEST

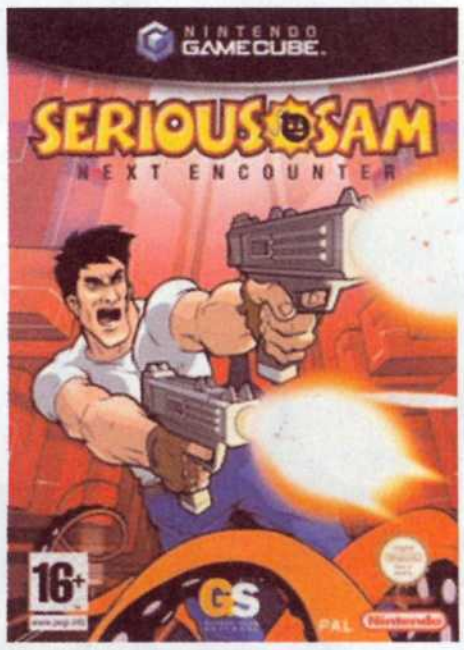
Kapitel 1: SEEHOWTHEYRUN
Kapitel 2: CITYPLANET
Kapitel 3: LOCKDOWN
Kapitel 4: DUGSOPLENTY
Kapitel 5: BANTHAPOODOO
Kapitel 6: MANDALORIANWAY

Alle Concept Arts: R ARTISTS ROCK
TGC-Karten freischalten: GO FISH

Super-Abo

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** den Action-Klassiker **Serious Sam: Next Encounter!**

Ein verlassenes sirianisches Mutterschiff sendet seltsame Signale aus der Vergangenheit und es gibt nur einen Mann, der genügend Mumm und Munition besitzt, um durch die Zeit zurückzureisen und der Sache auf den Grund zu gehen – Serious Sam. Wenn Mentals mutierte Armeen dieses mächtige Zeitreise-Artefakt vor Sam erreichen, ist es aus mit der Menschheit! Die Lage ist also ernst. Ballert euch durch die gegnerischen Armeen und rettet die Erde. Ihr seid die letzte Hoffnung der Menschheit. Die zahlreichen coolen Features und über 40 actionreiche Levels lassen garantiert keine Langeweile aufkommen!



Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Serious Sam: Next Encounter (Art.-Nr.: 002536)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 10

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Sam geht wieder auf die Jagd. Viel Spaß mit unserem Wegweiser durch dieses spannende Action-Adventure.

INFO GRUNDLAGEN

Allgemeine Tipps

Lasst keine ausgeschalteten Gegner herumliegen. Gönnt euren Opfern ein dunkles Plätzchen für die letzte Ruhe.

- Lauft stets geduckt. So bewegt ihr euch am unauffälligsten.
- Sams bester Freund ist die Dunkelheit. Wenn es zu hell ist, schaut nach Lichtern, die ihr entweder ausschaltet oder ausschießt.
- Es gibt immer mehrere Möglichkeiten, eine Situation zu meistern. Hier ist Experimentierfreude gefragt. Diese Lösung ist nicht der einzige Weg, um Sams nervenaufreibende Missionen zu lösen.

MINEN Hangelt an den Balken entlang, um die Minen zu umgehen.

BOTSCHAFT Nachdem ihr den Terroristen verhört habt, klettert ihr an dem Rohr in die Botschaft.

Mission 1: Dili, Osttimor

Der Weg zur Botschaft

Klettert den Steg hoch und folgt dem Weg, bis ihr zu einer Leiter gelangt. Oben angekommen, ergreift ihr das Seil zu eurer Rechten und hangelt euch auf die gegenüberliegende Seite. Das Haus auf der linken Seite erreicht ihr mit einer geschickten Kletterübung am Rohr über euch. Im Gebäude knackt ihr das Schloss der Tür. Anschließend klettert ihr die Stange hoch und steigt durch die Gitterluke. Geht durch den Durchgang ins Freie. Duckt euch, schleicht unter dem Steg hindurch und geht zu dem Haus vor euch. An der Treppe sammelt ihr die Munition ein. Stellt euch mit dem Rücken an den Zaun, um euch durch den schmalen Durchgang zu zwängen. Dahinter befindet sich eine Wache. Führt eine SWAT-Drehung aus, um auf die andere Seite des Zauns zu gelangen. Zieht nun eure Waffe und schießt das Licht aus. Die Wache präsentiert euch nach kurzem Warten ihren Rücken. Schleicht euch an, schnappt euch den Bösewicht und schlagt ihn k. o. Schaltet euer Wärmebildgerät ein, um die Minen zu entdecken, und schleicht euch rechts unter dem Steg vorbei. Das nächste Minenfeld umgeht ihr, indem ihr euch an der Dachrinne entlanghangelt. Betretet das Gebäude und klettert die Leitern hinauf. Auf der anderen Seite geht's per Seil wieder nach unten. In dem schmalen Durchgang springt ihr mit dem Spagatsprung nach oben und zieht euch am Sims hoch. Zerstört die Lampe im nächsten Raum und pfeift, um die Wache herbeizulocken. Nachdem ihr den Kerl kampfunfähig gemacht habt, klettert ihr nach unten zum Ententeich. Um den Tümpel sicher zu durchqueren, schießt ihr zuerst die Lichter aus. Dann schleicht ihr geduckt unter der Brücke durch und steigt rechts aus dem Wasser. Greift euch die Wache beim Haus. Sobald der Gegner ausgeschaltet ist, kommt ein zweiter aus dem Haus. Wartet einfach ein paar Sekunden, bis der Bösewicht sich wieder zurückgezogen hat. Klettert dann über die Mauer, um zur Botschaft zu gelangen.

Wo finde ich Douglas Shetland?

Die oberste Etage des Anwesens erreicht ihr über die zwei Leitern am Außengerüst. Anschließend stellt ihr euch geduckt an die Wand und schleicht am ersten Fenster vorbei. Am zweiten Fenster wartet ihr, bis der Bösewicht am Fenster von euch wegschaut. Führt dann eine SWAT-Drehung aus, um unentdeckt zu bleiben. Nach kurzer Zeit erreicht ihr das Ende des Simses. Klettert und hangelt euch auf den Balkon. Zu seinem Pech kehrt euch der Terrorist während des Verhörs den Rücken zu. Diese Einladung nehmt ihr dankend an und erledigt den Gegner leise. Redet dann mit Douglas.

Wie komme ich zu Ingrid?

Geht durch die Tür beim Balkon. Rechts steht eine Wache, die ihre volle Aufmerksamkeit den Sternen widmet und deswegen selbige gleich vor Augen haben wird. Geht den langen Gang entlang. Bevor ihr die Treppe hinabsteigt, schießt ihr oben die Lichter aus. Unten angekommen, zerballert ihr die Glühbirne über den beiden Wächtern. Lauft nach rechts zur Theke und nehmt die Flasche an euch. Sobald der dritte Wächter an euch vorbeiläuft, schleicht hinter ihm her, am Feuer vorbei. Hinten rechts versteckt ihr euch in der kleinen Nische. Werft die Flasche in Richtung Treppe, damit ihr unbemerkt an der hellen Stelle vorbeischleichen könnt. Folgt dem Gang und geht durch die große Tür nach draußen. Hört auf euren Chef und manövriert Sam durch den Lichtkegel auf die andere Seite. Bevor ihr die Tür öffnet, aktiviert eure Nachtsicht, folgt der Wand bis zu dem Geschütz und schaltet dieses ab. Nach der Tür geht ihr leise nach oben und erledigt den Wachposten, der nichts ahnend in die Prärie schaut. Links im Raum befindet sich Ingrid, die das Dokument übersetzt.

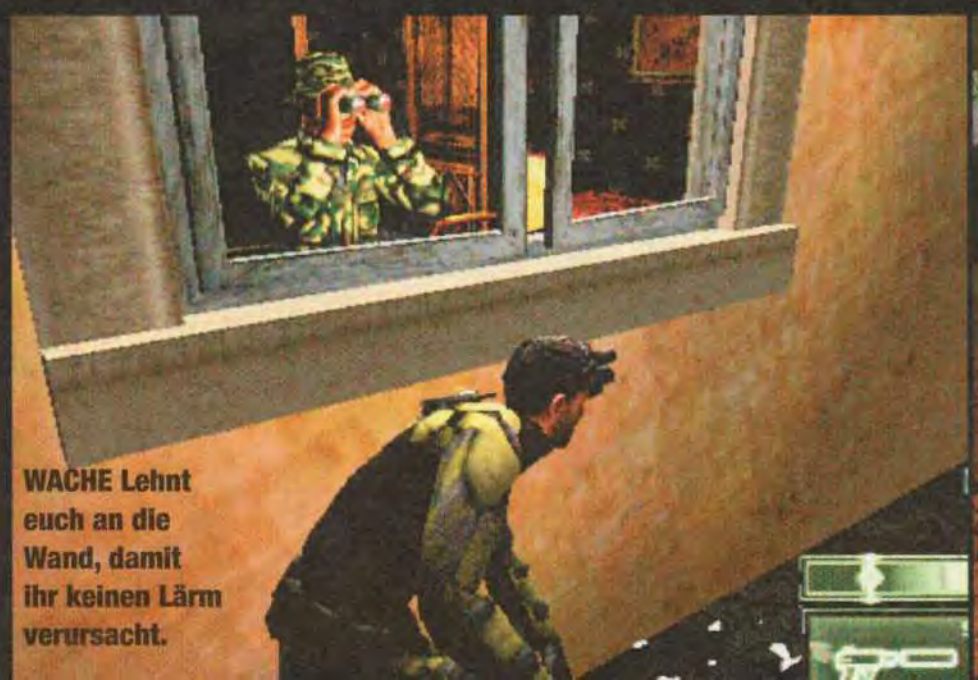
Nichts wie raus hier

Die Wache könnt ihr kurzerhand mit einem Kopfschuss erledigen. Benutzt die Leiter links und schaltet den ersten Scheinwerfer aus. Schleicht weiter geradeaus und durch den sicheren Schatten an dem Gegner vorbei. Wartet, bis er sich vom Scheinwerferturm abwendet, und knipst auch hier das Licht aus. Flüchtet über den Bootssteg zum rettenden Schlauchboot.

Mission 2: Saulnier Tieftemperaturtechnik, Paris, Frankreich

Wie komme ich in die Anlage hinein?

Klettert die Leiter hinab und lauft bis an die Ecke. Überrascht die Wache von hinten. Anschließend klettert ihr von vorne auf die U-Bahn und springt über die Luke in den Waggon. Sorgt dort für Dunkelheit. Wartet ab und nehmt die erste Wache in den Würgegriff, sobald diese an der Tür steht. Achtung: Etwa alle 20 Sekunden fährt eine U-Bahn



WACHE Lehnt euch an die Wand, damit ihr keinen Lärm verursacht.

LICHTKEGEL Bleibt ständig im Licht, um den Hof sicher zu überqueren.

U-BAHN Steigt auf den Waggon und lasst euch in den Schatten fallen.

KAMERA Zerstört die Überwachungskamera, bevor ihr euch um die Wache kümmert.

vorbei, die kurzzeitig Licht auf verdunkelte Stellen wirft. Sucht euch ein sicheres Plätzchen und harrt aus, bis der Spuk vorbei ist. Schleicht zum hinteren Teil des Waggons und erledigt den verbleibenden Wachposten mit einem Kopfschuss. Anschließend geht ihr um die Ecke bis zum Brand. Zufälligerweise handelt es sich bei den Leitungen über dem Feuer um Wasserrohre. Schießt auf die Rohre. Geht durch die Wasserfontänen bis zur Tür.

Wo geht's zum Sicherheitsterminal?

Beobachtet die Wache hinter der Tür mit eurer flexiblen Optik. In einem günstigen Moment huscht ihr schnell ins Zimmer und versteckt euch rechts in der Ecke. Wenn sich der Gegner nähert, könnt ihr ihn problemlos mit einem Kopfschuss ausschalten. Achtet auf die Kamera! Im folgenden Raum befinden sich mehrere Wachen. Am besten zerstört ihr zuerst sämtliche Lichter, um dann ungehindert in den nächsten Raum vorzudringen. Knackt hier zunächst das Schloss. Die Wachen sind äußerst aufmerksam. Neben der Tür befindet sich ein Rohr. Hangelt euch daran zur anderen Seite des Raumes. Lasst euch vom Rohr herabbaumeln und lauft zum Durchgang, sobald sich die lästigen Wachen entfernen. Nachdem ihr die Tür geöffnet habt, erledigt ihr die zwei Feinde, die gerade dabei sind, die Computer kaputtzuschießen.

Wie entschärfe ich die Bombe?

Lauft aus dem Raum heraus und den Gang entlang. Wartet kurz vor dem Lampenschein am Boden. Zwei Gegner sehen kurz nach dem Rechten. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder ihr schießt die beiden ab, um Zeit zu gewinnen, oder ihr wartet, bis ihr ungestört das Schloss an der Tür links im Gang knacken könnt.

Wie bekomme ich Zugriff auf die Datenbank?

Folgt dem Gang und geht durch die Tür. Nach den ersten Treppenstufen entdeckt ihr oben einen Bewegungsmelder. Umgeht diesen, indem ihr ganz langsam und geduckt daran vorbeischleicht. Wenn sich die Wache im nächsten Raum entfernt, schießt ihr das Licht hinter der Doppeltür aus. Ihr könnt nun in Ruhe das Schloss mit dem Dietrich bearbeiten. Gleich hinter der linken Tür befindet sich der Raum, in dem der Computer mit der Kundendatenbank steht. Ihr findet ihn gleich rechts in der Ecke. Doch Achtung: In diesem Raum befinden sich einige Überwachungskameras. Harrt einfach in der Ecke beim PC aus, falls ihr bemerkt werdet. Zudem erscheint nach kurzer Zeit ein Gegner.

Wo haben die Franzosen etwas Hirn für Sam?

Verlasst den Raum, sobald ihr die nötigen Infos habt, und kehrt auf den Gang zurück. Die gegenüberliegende Tür lässt sich mittels des Codes öffnen, den ihr in euren Notizen entdeckt. Im Raum hinter der Tür schaltet ihr den Scheinwerfer aus. Wenn die Wache kommt, um ihn wieder zu aktivieren, lauert ihr bereits im Schatten. Erledigt den Bösewicht. Schleicht nach rechts weiter und am Bewegungsmelder vorbei. Ihr kommt ins Treppenhaus. Oben befindet sich eine Kamera, die ihr mit einem gezielten Schuss aus der MP lahm legt. Bleibt dicht an dem Geländer, damit ihr nicht die Mine auslöst. Beobachtet die Wachen mit eurer flexiblen Optik. Wenn ihr den Raum betreten habt, sucht ihr euch ein dunkles Plätzchen links in der Nähe des Computers. Schaltet die beiden Feinde aus und holt euch den Zugangscode zur nächsten Tür beim PC. Wartet einen Moment, bis der Terrorist, der dort patrouilliert, sich verabschiedet hat. Huscht schnell an die Tür und gebt den Code ein. Voilà: Da liegen auch schon die gesuchten Gehirne!

Wie gelange ich zu Francis Coldeboeuf?

Schaltet im Kühlraum euer Wärmesichtgerät ein. Der Schurke vor euch stellt kein Problem dar, da er euch den Rücken zuwendet. Im nächsten Raum erledigt ihr die Wachen aus sicherer Distanz. Zoomen nicht vergessen! Einen Raum weiter befindet sich rechts an der Wand eine Mine. Weiter geht's im Bruce-Willis-Style durch den Lüftungsschacht. Klettert in das Loch in der Ecke. Links geht's zu Francis.

Die Zeit drängt

Klettert über den Lüftungsschacht in den Vorraum und geht ganz nach rechts. Erledigt nun schleunigst alle Gegner und feuert auf die Stelle an dem Rohr, an der Dampf austritt. Nun ist der zweite Weg durch den Lüftungsschacht frei. Sam und sein französischer Freund sind gerettet.

Mission 3: Hesperia Bahngesellschaft, Paris-Nizza, Frankreich

Wo finde ich Norman Soth?

Klettert über die Luke in den Waggon. Im nächsten Wagen lenkt ihr die Aufmerksamkeit eines Bahnbeamten auf euch, indem ihr kurz pfeift. Packt den Beamten und verhört ihn. Durch die Luke gelangt ihr unter den Zug. An der nächsten Luke benutzt ihr zunächst eure flexible Optik und wartet, bis die Luft rein ist. In dem Raum öffnet ihr die Seitentüren an dem Schaltsystem. Geht nach links und öffnet die Tür, um

SCHEINWERFER Schaltet das Licht aus, um die Wache anzulocken.

U-BAHNSURFEN Hangelt euch erst an dem Fenster vorbei, wenn die Luft rein ist.

nach außen zu klettern. Hangelt euch an den Fenstern vorbei, wenn die Gelegenheit günstig ist. Im nächsten Wagen wartet ihr, bis der Bahnangestellte sich wieder vom Acker gemacht hat. Schleicht euch geduckt an der Wand entlang bis zum Abteil 18. Dort befindet sich Norman. Falls ihr unterwegs auf einen Zuggast stoßt, bleibt im Schatten und schlagt den nervigen Schaffner nieder, sobald der Zivilist in sein Abteil verschwunden ist.

Wie höre ich den Anruf ab?

Verschafft euch zunächst Zugang zu Soths Rechner. Ihr habt nun mehr Zeit, um seinen Anruf abzuhören. Verlasst den Raum zügig durch den rechten Ausgang in Richtung des Speisewagens, haltet aber genug Abstand zu den Verbrechern. Dann versteckt ihr euch hinter der Kochnische. Von dort aus könnt ihr das wichtige Telefonat mit dem Lasermikrofon belauschen.

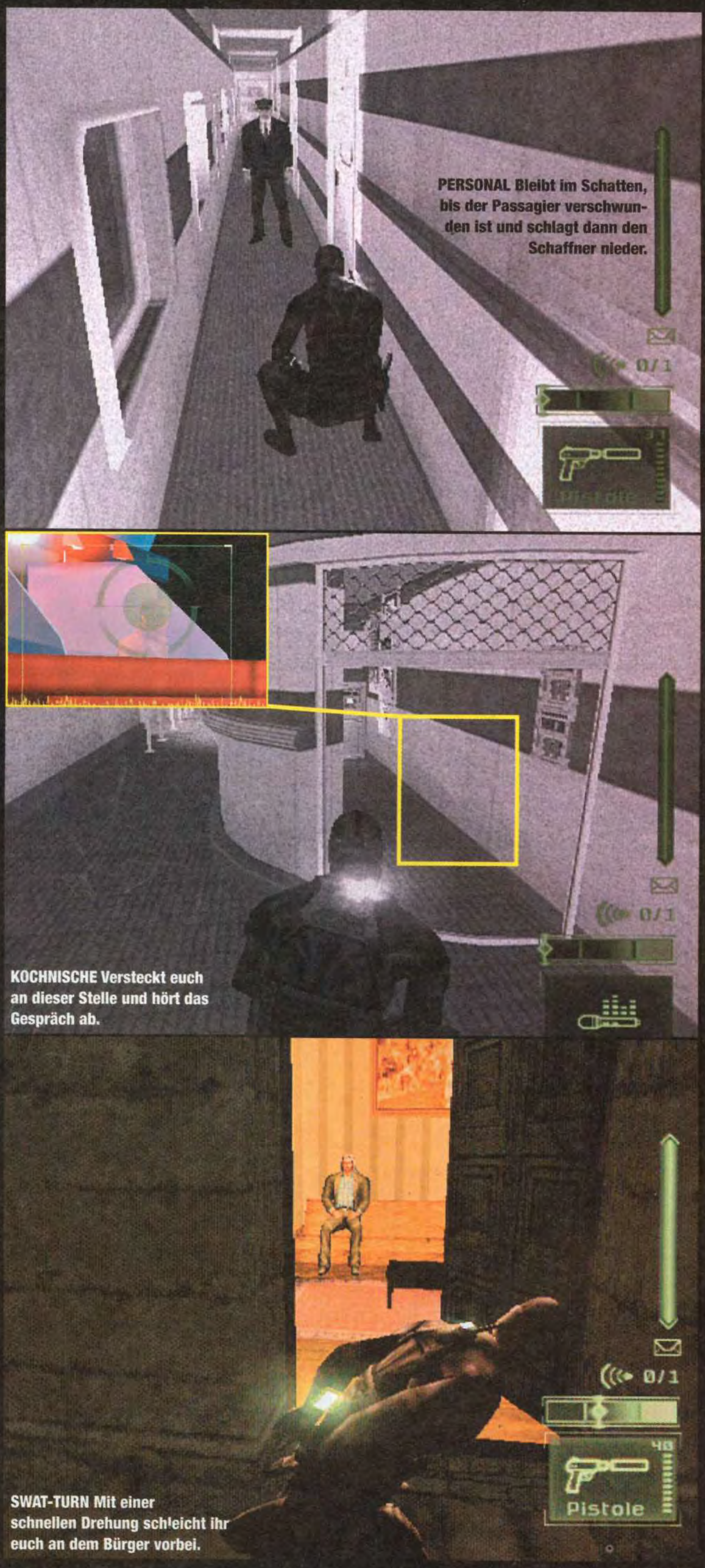
Wie erreiche ich das Dach?

Im Speisewagen zerschießt ihr das erste Licht. Pfeift den Gegner herbei und schickt ihn ins Land der Träume. Rennt in den vorderen Teil des Zuges. Schaltet euren Verfolger mit einem Kopfschuss aus. Klettert anschließend aufs Dach. Weicht den Schüssen des Helikopters aus, indem ihr euch hauptsächlich mit Hechtrollen fortbewegt. Eure Freunde zerstören nach kurzer Zeit den feindlichen Heli. Schnappt euch das rettende Seil.

Mission 4: Geula, Straßenmarkt, Jerusalem, Israel

Wo finde ich Saul?

Steigt die Treppe hoch. Achtet darauf, dass ihr außerhalb des Lichtkegels bleibt, um nicht von dem Polizisten gesehen zu werden. Links um die Ecke hält sich eine weitere Wache auf. Führt eine SWAT-Drehung aus, um an dem beleuchteten Hauseingang vorbeizukommen. Geht etappenweise vor: Schleicht bis zu den beleuchteten Fensterreihen links an der Wand entlang. Wartet dann, bis die Wache den Rückweg antritt. Schleicht hinterher und huscht anschließend hinter das Fass in die sichere Dunkelheit. Stehlt euch erneut an der Wache vorbei und steigt die Stufen hinab. Bewegt Sam um die Ecke unter der baumelnden Lampe hindurch. Schleicht links an den zwei Passanten und der Wache vorbei. Harrt in der Ecke aus. Wenn die Wache ihre Patrouille wieder aufnimmt, stellt sie sich genau vor Sam, der dann nur noch zupacken muss. Lauft anschließend geradeaus weiter. Danach klettert ihr das Rohr hinauf, um euch auf die andere Seite zu hangeln. Lasst euch fallen und schießt das Licht aus. Gleich um die Ecke stehen ein paar



PERSONAL Bleibt im Schatten, bis der Passagier verschwunden ist und schlagt dann den Schaffner nieder.

KOCHNISCHE Versteckt euch an dieser Stelle und hört das Gespräch ab.

SWAT-TURN Mit einer schnellen Drehung schleicht ihr euch an dem Bürger vorbei.

LANGER GANG Zerstört die drei Lampen, bevor ihr euch an den Leuten vorbeischleicht.

KLEINER HOF Achtet auf die Rohre, über die ihr das Dach erreicht.

Kisten, die zu SWAT-Drehungen nahezu einladen. Beobachtet die Wache und wartet einen günstigen Moment ab. Saul wird gerade von zwei feindlichen Agenten belästigt. Legt denjenigen um, der näher bei Saul steht. Feuert anschließend das restliche Magazin auf den zweiten Gangster ab.

Wie erreiche ich Dahlia Tal?

Lauft die nächste Treppe nach oben und erledigt den Polizisten, sobald er in der Seitenstraße verschwindet. Mit einer SWAT-Drehung lasst ihr die geöffnete Tür hinter euch und zerstört die drei Lampen im nächsten Gang. Wartet ab, bis die Passantin die Treppen passiert, und eilt dann nach unten. Rechts ums Eck findet ihr ein Rohr, an dem ihr nach oben auf den Sims klettert. Hangelt an dem Sims entlang und lasst euch zu dem Fenster fallen. Durchquert den Raum und klettert aus dem zweiten Fenster, sobald die Luft rein ist. Auf dem Fensterbrett dreht ihr euch nach rechts und springt mit Anlauf hinüber. Hangelt euch um die Ecke, schießt das Licht unten aus und rutscht an dem Seil entlang. Steigt langsam nach unten und schießt die Lampe kaputt. Wartet, bis der Wächter bei der Tür steht, und schleicht dann durch die Gasse. Biegt nach links ab und betretet den nächsten Bereich. Springt zwischen den Wänden nach oben und steigt auf den Sims. Schleicht nun weiter die Straße entlang und schießt die Laternen aus. Klettert an dem Rohr nach oben und zerstört die beiden Scheinwerfer. Hangelt euch an den Holzstücken vorbei und arbeitet euch weiter vor. Öffnet die Tür und klettert an dem Rohr nach oben. Sprecht mit der Frau am Zaun.

Wie komme ich zu den Syrern?

Folgt Dahlia und bleibt ständig in der Dunkelheit. Schießt alle Lampen aus. Einmal wird Dahlia von einer Wache angehalten. Schleicht euch rechts zu dem Haus und wartet, bis das Gespräch vorüber ist. Die nächste heikle Situation ist bei der kleinen Treppe nach dem Speicherpunkt. Hier schießt ihr zunächst alle Lichter aus, bevor ihr weitergeht. Des Weiteren gilt: Wartet immer in dunklen Ecken, falls Wachen in der Nähe sind. Bewegt euch erst, wenn die Polizisten weit genug weg sind. Eure Führerin wird ein zweites Mal angehalten. Harrt auch hier aus und beobachtet, wie „elegant" Dahlia die Sache regelt. Weiter vorne angekommen, redet ihr kurz mit ihr. Nach einem kurzen Gespräch verlangt Lambert von euch, sie zu beseitigen.

Was mache ich bei den Syrern?

Schaltet den Wächter rechts aus und folgt dem Weg. Sorgt hier für Dunkelheit. Schlagt den zweiten Wächter nieder und überwindet den Zaun, indem ihr an dem Rohr entlangklettert. Lasst euch fallen und zerballert die Glühbirnen. Danach wartet ihr einen günstigen Moment ab und schleicht zum Geschütz. Deaktiviert die Kanone und neutralisiert den Gegner. Danach geht's durch den Gang auf der linken Seite weiter. Sobald der zweite Feind aus diesem Bereich verschwindet, erledigt ihr den Mann am Tisch mit einem Kopfschuss. Schafft den Körper sofort in den Schatten, bevor der zweite Terrorist zurückkehrt. Kümmert euch um den verbleibenden Gegner und plündert den Ausrüstungsraum. Weiter geht's durch den nächsten Gang. Geht noch nicht in den erleuchteten Raum, sondern lauft weiter, um drei weitere Wachen zu erledigen. Stellt euch in die Ecke und zerstört die hintere Glühbirne. Wenn der Wächter wieder an seiner üblichen Position steht, erledigt ihn mit einem präzisen Schuss. Sobald sein Kollege angerannt kommt, macht ihr ihn ebenfalls unschädlich. Nachdem ihr den dritten Gegner erledigt habt, betretet ihr den hellen Raum. Schnappt euch die Chemikalie aus der Halterung. Danach lauft ihr zurück zu dem Korridor.

Wie gelange ich zur Abholzone?

Falls ihr verwundet seid, geht in den Raum mit dem Erste-Hilfe-Kasten zurück. Ansonsten: Verlasst den Raum, geht rechts um die Ecke und benutzt den Aufzug nach oben. Achtung: Hier patrouillieren drei Polizisten. Lockt die Wachen nacheinander durch Pfeifen in die Dunkelheit, um sie dann niederzuschlagen. Rechts neben dem Tor auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich die Abholzone.

Mission 5: Verarbeitungsanlagen, Kundang, Indonesien

Wie gelange ich zu Shetland?

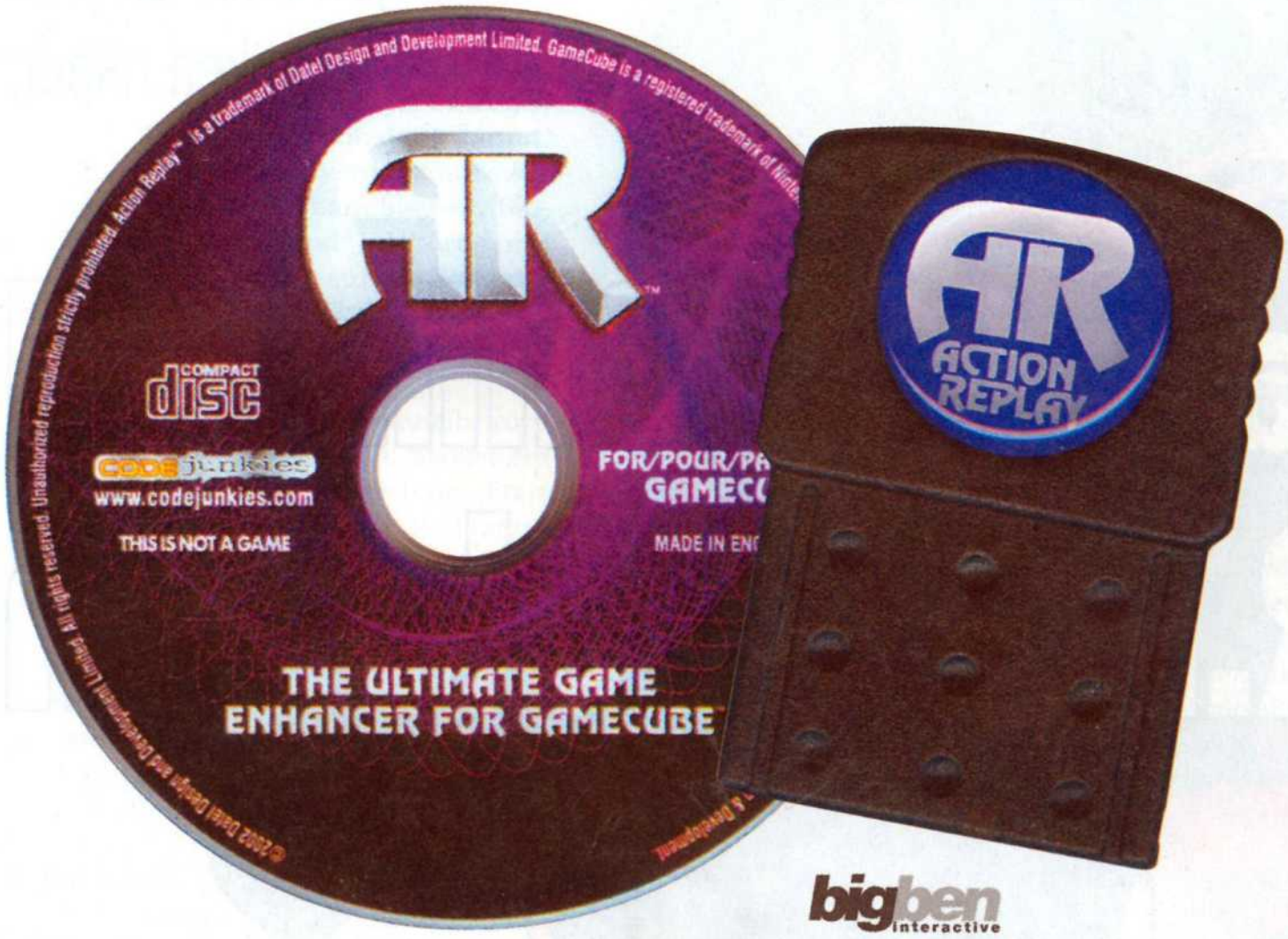
Im Wasser lauft ihr nach links in die kleine Felsspalte und springt per Doppelsprung nach oben. Rutscht an dem Seil zur anderen Seite und lauft über den Felssims. Erledigt die beiden Wachen und seilt euch anschließend ab. Sobald ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt, neutralisiert ihr den Wachhund. Danach klettert ihr über das Rohr zum Balken und lasst euch Stück für Stück nach unten fallen. Wenn ihr den zweiten Holzstumpf erreicht, seilt ihr euch ab. Wartet, bis die Wache verschwunden ist, bevor es weiter nach unten geht. Danach klettert ihr nach oben und zerballert die Lampe. Sobald ihr auf den nächsten Gegner stoßt, wartet ihr, bis der Wächter im Hintergrund erscheint. Macht ihn unschädlich, kurz bevor er in dem Gang verschwindet. Danach erledigt ihr den vorderen Feind und versteckt den Körper im Schatten. Schnappt euch den nächsten Wachposten, wenn er auf dem Fußweg steht. Biegt anschließend nach links ab und klettert an dem Holzpfosten nach oben.

In der nächsten Ausgabe findet ihr den zweiten Teil der Lösung.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Unvergesslich

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für N-ZONE wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das **Action Replay** von Bigben Interactive!



Mit dem Action Replay haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen könnt ihr an euren GameCube-Spielen herumtricksen und so neue Leben, mehr Energie oder zusätzliche Zeit hinzufügen, um dann in Ruhe und entspannt das Spiel bis zum Ende zu zocken. Sogar solche Bereiche könnt ihr betreten, die man normalerweise nie zu Gesicht bekommt. Auf der beiliegenden CD sind bereits über 1.000 Cheatcodes für PAL-Spiele vorinstalliert, weitere Codes könnt ihr euch über eine eigene Web-Seite downloaden. Und der so genannte Freeloader ermöglicht das Spielen von Importspielen auf jedem regulären GameCube – das ist gerade für die Spieler interessant, die nicht so lange auf die neuesten Spiele-Hits aus Fernost warten wollen.

www.bigben-interactive.de

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Action Replay (Art.-Nr.: 002332)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 11

Unsere Tipps helfen euch beim Einstieg in das spannende Kartenspiel. Wir machen euch mit den Grundlagen vertraut und bringen euch diverse Taktiken näher.

Phantasy Star Online III C.A.R.D. Revolution

Allgemeine Tipps

Stapel zusammenstellen

Bei der Erstellung eines Kartenstapels müsst ihr auf eine gute Mischung achten. In der Regel solltet ihr je zehn Waffen/Monster-, Aktions- und Abwehrkarten auswählen. Mit einem solchen Kartenstapel seid ihr für jeden Kampf gerüstet. Allerdings solltet ihr euch immer wieder neu auf eure Gegner einstellen, damit ihr deren Schwächen ausnutzen könnt.

Kampfplatz

Es ist sehr wichtig, euren Story-Charakter ständig in Bewegung zu halten. Wenn ihr von vielen Kreaturen umzingelt werdet, könnt ihr dem Gegner damit wertvolle Aktionspunkte stehlen, weil er mehrere Kreaturen bewegen muss. Achtet aber trotzdem darauf, nicht eingekreist zu werden, da Bewegung der Schlüssel zum Sieg ist. Blockiert Engstellen und Teleporter mit Kreaturen, wenn ihr auf der Seite der Arkz spielt.

Kampfbewertung „S“

Mit diesem kleinen Trick könnt ihr euch jede Menge Karten holen. Startet ein Spieler-gegen-Spieler-Match im „Freie Schlacht“-Modus. Kämpft als Hunter gegen die Arkz. Jetzt beschwört ihr massenhaft Monster und besiegt sie mit eurem Hunter. Setzt dabei Combos ein und holt euch so viele Exp-Punkte, bis ihr +5 auf euren Würfelwurf bekommt. Danach erledigt ihr den gegnerischen Story-Charakter mit euren mächtigsten Waffen innerhalb einer einzigen Runde.

Kartenpacks

Am Ende eines Kampfs erhaltet ihr einige neue Karten. Dabei könnt ihr zwischen vier verschiedenen Kartenpacks wählen. Blau steht für mehr Kreaturen. Im roten Pack findet ihr viele Schilde und Waffen. Wenn ihr Aktions- und Assistkarten haben wollt, solltet ihr euch für das grüne Päckchen entscheiden. Im ausgewogenen, schwarzen Pack findet ihr von jeder Sorte gleich viele Karten.

MASSENANGRIFF Versucht immer so viele Kreaturen oder Gegenstände wie möglich in Mitleidenschaft zu ziehen. Auf diese Weise erhaltet ihr jede Menge Punkte.

Erfahrungspunkte

Für 100 Experience-Punkte steigt ihr einen Level auf. Der maximale Level, den ihr in *PSO* erreichen könnt, liegt bei 999. Allerdings hat jeder Charakter einen Offline- und einen Online-Level. Je höher euer Level ist, umso größer ist auch die Chance, dass ihr eine der seltenen Karten ergattert. Wenn ihr euch auf einem Battleship befindet, erhaltet oder verliert ihr mehr Erfahrungspunkte als sonst.

Aktionspunkte

Solange ihr kein Zeitlimit habt, müsst ihr eure Aktionen genau planen. Nichts ist ärgerlicher, als am Ende einer Runde vier oder mehr Aktionspunkte übrig zu haben. Rüstet euch deshalb mit genügend Schilden und Waffen aus oder beschwört Schutz- und Angriffskreaturen. Jede Monster- und Waffenkarte hat mehrere Aktionspunkte, allerdings könnt ihr nur Karten in einem maximalen Gesamtwert von 8 auf dem Feld haben.

Auf Gegner einstellen

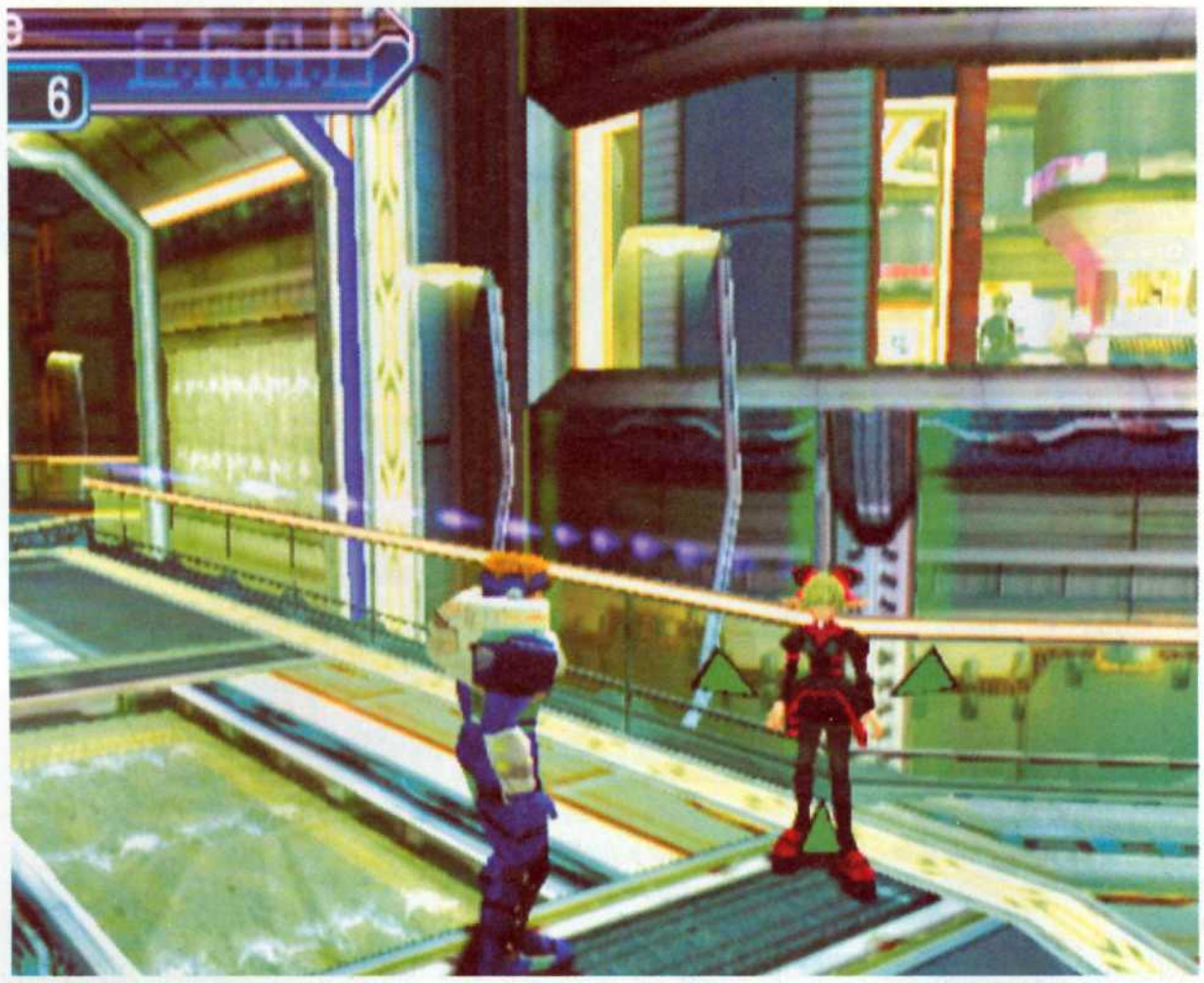
Stellt für jeden Gegner einen neuen Kartenstapel zusammen. Wenn ihr beispielsweise auf einen Gegenspieler trefft, der viele kleine Kreaturen beschwört, seid ihr mit euren mächtigen Waffen im Nachteil, da sie sehr viele Aktionspunkte kosten. Für jedes Monster, das ihr besiegt, stellt der Gegner meist sofort eine neue Kreatur hin. So blockiert er euch ständig den Weg, während er euch Abwehr- und Itemkarten aus der Hand zieht.

Angriff ist die beste Verteidigung

Viele Leute sind der Meinung, Schildkarten seien unnütz. Wenn ihr über eine große Auswahl an Waffen verfügt, die zudem viele HP besitzen, solltet ihr diese Taktik auf jeden Fall ausprobieren. Nehmt nur wenige Schildkarten mit und sucht euch als Ersatz mehrere Waffen- und Aktionskarten aus. Mit drei

REICHWEITE Versucht schnellstmöglich aus der Gefahrenzone zu entkommen, falls euch ein mächtiger Gegner am Hals hängt.

KARTENTAUSCH Legt eure unwichtigen Karten am besten ab, wenn ihr zu viele der gleichen Sorte auf der Hand habt.



ANFÜHRER Unterhaltet euch mit den Teammitgliedern, um die Story voranzutreiben. Achtet auf deren Wünsche, damit ihr am Ende einer Schlacht eine Zwischensequenz zu sehen bekommt.

oder vier Waffen samt Aktionskarten könnt ihr in einer einzigen Spielrunde verheerenden Schaden anrichten – vorausgesetzt, ihr verfügt über die nötigen Aktionspunkte. Allerdings müsst ihr euch darauf einstellen, dass ihr schnell eine eurer guten Waffen verliert.

Karten sinnvoll einsetzen

Spielt so viele Karten wie möglich aus und setzt sie auch effektiv ein. Werft einen Blick auf die Karten der Gegner, um Schwachstellen zu finden, die ihr ausnutzen könnt. Beispielsweise könnt ihr den Angriffsbereich des Feinds umgehen und ihn mit Fernwaffen unter Beschuss nehmen. Oder ihr vernichtet die Kreaturen eines Arkz mithilfe einer Waffe, die stark gegen diese Kreatur ist. Achtet darauf, nicht allzu viele Karten unnütz auf der Hand zu haben.

Durchdacht angreifen

Verteilt eure Aktionskarten auf mehrere Waffen/Kreaturen oder setzt sie erst für eure letzten Angriffe ein. Dadurch verwendet der Feind seine Verteidigungskarten für schwache Attacken und eure Combos bringen euch in der Abschlusswertung jede Menge Punkte. Sucht euch den passenden Gegner, je nachdem, wie viel AP eure Waffe, Kreatur oder Combo hat. Es ist nicht nötig, einen Gegner, der nur drei HP hat, mit einem AP-Wert von 10 anzugreifen. Benutzt nie mehr AP als nötig. Im Idealfall hat der Gegner keine Verteidigungskarten und sämtliche Angriffe sind erfolgreich. Setzt diese Strategie auf jeden Fall ein, wenn der Feind nur sehr wenige Verteidigungspunkte zur Verfügung hat. Auf diese Weise spart ihr viel Zeit und erhöht damit euer Punktekonto.

Karten tauschen

Statt haufenweise eure doppelten Karten zu tauschen, könnt ihr stattdessen auch abwarten und die Karten aufheben. Sobald ihr mehr als 15 gleiche Karten besitzt, besteht eine kleine Chance, dass sich eine der Karten in eine stärkere Version verwandelt. Dies lohnt sich besonders bei gut ausbalancierten Karten, die ihr häufig im Kampf einsetzt.

AP oder TP

Solange ihr nur wenige Karten zur Verfügung habt, solltet ihr immer einen Charakter einsetzen, dessen Stärken auf AP liegen. Eine AP-Attacke kann immer durchgeführt werden, egal ob ihr Aktionskarten einsetzt oder nicht. Allerdings braucht ihr für den TP-Einsatz zwingend Tech-Aktionskarten. Wenn ihr einen hohen Level erreicht, solltet ihr euch auf jeden Fall ein TP-Deck zu Testzwecken zusammenbauen. Viele Tech-Karten sind sehr mächtig und den normalen AP-Karten überlegen. Zudem könnt ihr den Gegner aus der Distanz angreifen oder gleich ganze Kreaturhorden auslöschen.

Die erste Eventkarte

Akiko's Frying Pan Quest

Eine der seltenen Eventkarten könnt ihr nur durch eine besondere Quest erhalten. Wählt im Hauptmenü den Offline-Modus aus und startet den „Freie Schlacht"-Modus. Vom Startpunkt aus lauft ihr zur Mitte der Halle und biegt dann nach links ab. Unterhaltet euch mit dem Mann im blauen Oberteil und der orangefarbenen Hose. Er schickt euch auf die Suche nach dem Echten Apfelwein. Lauft in die Mitte und rennt hinter die Maschine. Sprecht mit dem Mann, der einen Helm mit orangefarbenem Visier trägt. Von ihm bekommt ihr eine Flasche Hausgemachten Apfelwein. Damit eilt zurück zu Ratts. Nach einem kurzen Schluck schickt er euch

DICE +1 Karten, die euren Würfelwurf erhöhen, solltet ihr sofort ausspielen, wenn ihr eine aus dem Stapel zieht.

RATTS Diesem Mann müsst ihr Apfelwein besorgen. Wenn ihr die Mission erledigt, bekommt ihr eine Sonderkarte.

erneut auf die Suche. Diesmal marschiert ihr zur Kreuzung und biegt nach rechts ab. Betretet das Büro des Chefs und sprecht mit der Sekretärin Karen.

Was stelle ich mit dem Kuchen an?

Ihr erhaltet 50 Leckere Kuchen, die ihr sofort bei Ratts abliefert. Ein paar Beschimpfungen später rennt ihr zur Maschine und lauft nach links zu dem Wächter, der am Geländer steht. Von diesem Mann bekommt ihr den Qualitäts Apfelwein. Mit diesem Gebräu könnt ihr Ratts allerdings auch nicht zufrieden stellen. Sucht bei der Maschine in der Mitte nach Hilfe. Fragt dort den anderen Mechaniker mit dem orangefarbenen Visier. Nachdem er euch den Spitznamen „Weinsäufer" verpasst hat, geht ihr zu Ratts und berichtet ihm von dem Vorfall. Nehmt die neue Weinflasche mit und eilt zu dem Typen zurück, der euch beleidigt hat. Drückt ihm den Wein in die Hand und ihr erhaltet im Tausch den Begehrten Apfelwein. Jetzt macht ihr euch auf die Suche nach den drei Lehrlingen.

KAREN Bei der Sekretärin holt ihr euch fünfzig Kuchen ab.

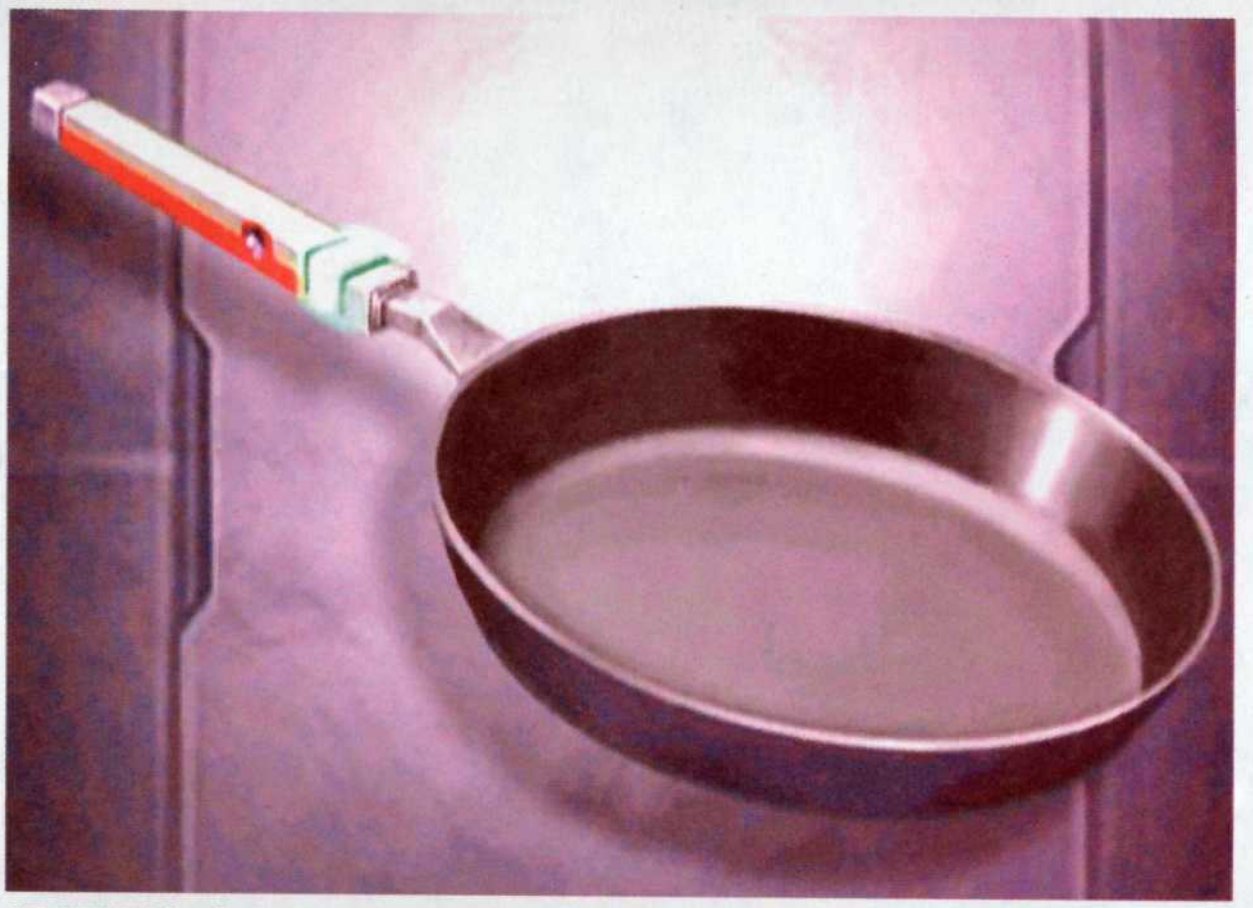
Wo finde ich die drei Lehrlinge?

Eilt zur Kreuzung und biegt nach rechts ab. Sprecht mit dem uniformierten Mann in der Nähe der Tür, um das erste Geheimnis zu erfahren. Kehrt diesmal nicht zur Maschine zurück, sondern biegt direkt nach links ab, um im Kartenraum zu landen. Lauft am Tresen vorbei und öffnet die nächste Tür. Rennt die Rampe hinab und sprecht mit dem Mann in Uniform, der das Tor bewacht. Er verrät euch das zweite Geheimnis. Kehrt zur Kreuzung zurück und lauft in den Gang auf der rechten Seite. Vor der großen Scheibe steht ein dritter Soldat, den ihr nach dem dritten und letzten Geheimnis fragt. Ihr habt nun alle Aufgaben erledigt und müsst erneut zur Maschine laufen. Dort geht's weiter nach rechts, wo ihr euch mit Ratts unterhaltet. Er nimmt euch als Lehrling auf und überreicht euch eine Belohnung für eure Mühen. Anstatt der seltenen Karte erhaltet ihr allerdings nur ein Autogramm.

DECKSTATION Öffnet die Tür auf der anderen Seite, um den zweiten Lehrling zu finden.

Wofür brauche ich das Autogramm?

Wählt nun die Option „Spiel beenden" und sichert euren Spielstand. Danach startet ihr erneut den Offline-Modus und betretet den Story-Modus. Wählt die Spielfigur, mit der ihr soeben alle Aufgaben erledigt habt. Auf der Weltraumstation lauft ihr jetzt nach vorne zur Kreuzung und biegt nach links ab. Am Ende des Gangs auf der rechten Seite steht Ratts neben dem Geländer. Gebt ihm das Autogramm und ihr erhaltet von ihm Akiko's Frying Pan Karte. Die Karte besitzt den Status „E". Diese Quest könnt ihr pro Spielfigur nur ein einziges Mal erledigen.



BELOHNUNG Am Ende dieser Quest erhaltet ihr Akiko's Frying Pan Karte.

Jetzt auch online unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
Nokia N-Gage	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: ____

Layout: Schulnote: ____

Titelseite: Schulnote: ____

Gesamtnote: Schulnote: ____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____

_____ _____

_____ _____

5. Würdest du dir einen Nintendo DS kaufen?

Ja, auf jeden Fall ❑

Kommt auf das Spielesortiment an ❑

Kommt auf den Preis an ❑

Nein ❑

6. Was gefällt dir am Nintendo DS besonders?

_____

_____

7. Gibt es etwas, das dir am Nintendo DS nicht gefällt? Wenn ja, was?

_____

_____

8. Stellt deiner Meinung nach Sonys PSP eine ernsthafte Konkurrenz für Nintendos DS dar?

Ja, mit Sicherheit ❑

Nein, die angesprochenen Zielgruppen sind zu unterschiedlich. ❑

Das kann ich nicht beurteilen. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 09/2004)

Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo DS	___	❑	❑	❑
Reportage: NES-Classics	___	❑	❑	❑
Vorschau: Prince of Persia 2	___	❑	❑	❑
Vorschau: Killer 7	___	❑	❑	❑
Vorschau: Dead Rush	___	❑	❑	❑
Vorschau: Animal Crossing	___	❑	❑	❑
Info-Center	___	❑	❑	❑
Test: Spider-Man 2	___	❑	❑	❑
Test: Splinter Cell 2	___	❑	❑	❑
Test: Asterix & Obelix XXL	___	❑	❑	❑
Importtest: Mario Golf (GBA)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Feedback: Mario Golf: Toadstool...	___	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: Biene Maja	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Splinter Cell	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: PSO III	___	❑	❑	❑
Kolumne	___	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____

2. _____

3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____

2. _____

3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:

Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 09 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de
Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

PC Games, PC Action, Hardware, Widescreen, PlayZone, Xbox Zone, Kids Zone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2004 32.333 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr,	€ 0,62/Min.
www.activision.de		Sa.-So. 16-18 Uhr	
Atari	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Avalon Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.avalon-interactive.de			
Electronic Arts (D)	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
www.electronicarts.de			
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
www.konami.de			
Nintendo	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
www.nintendo.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubisoft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Vivendi Universal	techsupport@vup-interactive.de		
www.vivendi-universal-interactive.de			

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	**100**
COMPUTEC MEDIA AG	**17, 57, 79, 83, 89, 94**
Ingram Micro	**68, 69**
Leipziger Messe GmbH	**59**
Nintendo	**1**
THQ	**25**
WCom	**49**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS

Der Preis ist heiß!

Von leeren Portemonnaies

DIE KOLUMNE

Was denken sich die Hersteller nur? Das frage ich mich des Öfteren. Aktueller Anlass ist die Veröffentlichung der NES Classics, welche in Japan zum Riesenerfolg avancierten. So löblich es auch ist, dass Nintendo Fans die Möglichkeit gibt, diese alten Klassiker in Original-Qualität zu erleben, hätte man auch alle Spiele auf ein Modul packen und zum normalen Spiele-Preis veröffentlichen können. So blecht jeder Kunde 20 Euro für ein Spiel, wenn er gar alle Titel haben möchte, muss er 160 Euro hinblättern. Kritik verdient Nintendo aus meiner Sicht auch für die Preise von Game-Boy-Advance-Titeln. Musste man früher für ein Game-Boy-Spiel um die 60 Mark hinblättern, so sind heute meist 45 Euro (90 Mark) fällig. Selbst Electronic Arts verkauft die jährlichen dezenten Sport-Updates für alle Konsolen stets als Vollpreisspiel. Aus Unternehmenssicht ist so etwas natürlich gut, für den Geldbeutel der Kunden sicher nicht. Dass es auch anders geht, bewies zuletzt Ubisoft mit *Prince of Persia* und *Beyond Good & Evil* für den GameCube, welche hierzulande zu vergünstigten Preisen auf den Markt kamen. Auch THQ verdient sich mit der Preispolitik bei *WWE: Day of Reckoning* Lob. Für nur 39 Euro soll der Wrestling-Titel über die Ladentheken wandern. Nichtsdestotrotz muss man Nintendo bei aller Kritik natürlich zugute halten, dass diese Firma es selbst in einem schwierigen Markt stets geschafft hat, Gewinne zu verbuchen – und das selbst im Konkurrenzkampf gegen Größen wie Sony und Microsoft. Und das ist ja auch etwas, schließlich wollen wir alle noch möglichst lange etwas von Nintendo haben und uns an neuen Spielen mit *Mario*, *Link* oder *Samus* erfreuen. Wie seht ihr das? Wann habt ihr euch das letzte Mal so richtig über die Preispolitik der Hersteller (auch von Sony und Microsoft) geärgert oder gefreut? Schreibt wie immer an fabian.sluga@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Samuel Feldos, Entelbusch

Sven Langkowsk, Munster

Familie Klimm, Untersieman

Ihr möchtet, dass wir auch eure Sammlung hier abdrucken? Dann schickt uns eure Fotos an:

n-zone@computec.de

oder an:

N-ZONE
Nachspiel
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die N-ZONE 09/99 stand ganz im Zeichen von *Shadow Man*, welches satte 93 Prozent abstauben konnte. Sehr überzeugend war auch WWF Attitude, das 86 Prozent ergattern konnte. Darüber hinaus wurden erste Infos zu *Zelda Gaiden* (später Majora's Mask) und *Donkey Kong 64* veröffentlicht. Außerdem deutete Shigeru Miyamoto an, wie Mario auf dem GameCube (Arbeitstitel „Dolphin") aussehen würde.

VORSCHAU

N-ZONE 10/04 Ab 11.08.2004 am Kiosk!

Def Jam Fight for New York

Die finsteren Gestalten aus der Hip-Hop-Wrestling-Ecke sind wieder bereit für eine Tracht Prügel. Electronic Arts kommt endlich mit neuen Informationen und einer ganzen Menge neuer Bilder rüber. Klar, dass wir euch die nicht vorenthalten wollen. Aus diesem Grund präsentieren wir euch kommende Ausgabe eine fette Vorschau zum Wrestling-Game der anderen Art: *Def Jam: Fight for New York*.

Paper Mario 2

Mario konnte seine überragenden Qualitäten bisher in vielen Genres unter Beweis stellen. Eines davon ist der Rollenspiel-Sektor. Schon auf den betagteren Nintendo-Systemen hat er spannende und packende Abenteuer erlebt. Auf dem GameCube wird nun das auf dem N64 sehr erfolgreiche *Paper Mario* fortgesetzt. Wir schauen uns die japanische Version genau an und präsentieren euch einen ausführlichen Import-Test!

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:		CALL OF DUTY: FINEST HOUR
VORSCHAU:		NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
VORSCHAU:		TAK 2: THE STAFF OF DREAMS
TEST:		KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
TEST:		SPIDER-MAN 2
TEST:		DONKEY KONGA 2
TEST:		CATWOMAN

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

NICK POTHMANN

Nick Pothmann

Nick Pothmann ist 32 Jahre alt und PR Manager EA Sports Central Region bei Electronic Arts.

Was spielen Sie im Augenblick?
N. Pothmann: Ich spiele im Moment die Vorabversion von *Burnout 3*.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
N. Pothmann: Das Spiel ist superschnell, vor allem die Autobahnstrecke. Es macht einfach einen Heidenspaß, nach einem Crash mit 350 Sachen wieder am Fahrerfeld vorbeizufliegen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
N. Pothmann: Der indizierte *Bond*-Ego-Shooter von Rare auf dem N64, weil die Atmosphäre und das Gameplay fantastisch waren. *Super Mario Kart*, weil es tierisch viel Spaß gemacht hat. *FIFA*, weil ich das hunderte von Stunden gegen meinen Nachbarn gespielt habe.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
N. Pothmann: Mir kommt es auf den Spielspaß und damit auf die Software an. Nintendo hat mit den *Mario*-Titeln die absoluten Killer-Applications.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
N. Pothmann: Nachfolger zum indizierten *Bond*-Ego-Shooter von Rare.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
N. Pothmann: Das erste Spiel überhaupt, das mich faszinierte, war *Phönix* in der Spielhalle Anfang der Achtzigerjahre. Auf PC war es Mitte der Neunzigerjahre dann *World Soccer* von Empire.

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
N. Pothmann: Also, ich bin ein typischer Strategie- und Management-Spieler, deshalb liebe ich zum Beispiel unseren *Fußball-Manager* oder *Call to Power*. Aber auch Sportspiele stehen bei mir hoch im Kurs, vor allem wegen der Multiplayer-Möglichkeit.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
N. Pothmann: Ich spiele wahnsinnig gerne Sportspiele gegen andere Leute – vor allem *FIFA*.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
N. Pothmann: In Deutschland hapert es an Entwicklern. Denkt doch mal darüber nach, ob ihr nicht euer Hobby zum Beruf machen wollt. Es ist auf jeden Fall ein Riesenspaß, in dieser Industrie zu arbeiten!